

軟體世界
SOFT WORLD MAGAZINE
Fantasy Style
2003 / 10月 174期
附贈MegaDisc石館
Game
勁爆試玩區：
魔鬼戰將3、
Alien Blast : The Encounter、
Freedom Fighters、
……
Demo
動畫展示區：
EI、
Neuro、
Ultima X: Odyssey
……
仙境同盟會
RO完全實況追蹤
仙境傳說 仙境不負責改版講座
新二轉職業大追擊
仙境傳說 MVP級怪物實力解析
安德烈斯 皇家放映室
公主的反擊
漫畫連載
攻略圖書館
蒼龍少年 角色扮演大作劇情全流程
古墓奇兵：黑暗天使 蘿拉冒險歷程全記錄
英雄本色 英雄歷程悲歡離合大解析
天河傳說 夢想冒險最佳指引
線上期刊室
天翼之鍊 各角色第一章主線攻略
獨立別冊呈現
究極GAME館
軒轅劍肆外傳 蒼之濤
經典續作內容首度曝光
超武俠大戰 最受矚目日本線上登陸
東方傳說ONLINE 八大公會內容搶先展現
世紀霸業 世紀接班3D即時戰略大作
創業王 首見國產商業經營遊戲
EI 個性惡女遨遊魔幻戰場
奇幻仙境 超可愛純日系動作RPG
大富翁七 益智經典推陳出新全風貌
創世紀10：奧德賽 老牌網路遊戲新3D詮釋
萬王之王二 延續經典懷舊新體驗
三國演義 ONLINE 全新盟戰系統戰場大廝殺
RO人物收集&想樂半神兵利器大放送
本期人物：女祭司
各類+9三洞武器等你來拿
+6死神之鐮、+6火靈拳刃、+5骨杖、
安德烈斯 遊戲相關光碟
龍族ONLIEN光碟
+100點開卡點數+虛擬寶物
（瑪瑙、翼戒、一千萬債券、伍佰萬債券、復活靈藥）
● 終極動員令將軍 絕命時刻 完全試玩版
安德烈斯 遊戲精美周邊
沙雷納 蕾蕾公主
獨家收藏亮麗筆記本
● EI精美便條紙
● 奇幻仙境可愛貼紙
安德烈斯 遊戲精彩周邊
還書日期：92年12月25日前
ISSN 1605-2722
9 771605 272000
Printed in Taiwan
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售
台灣 NT $199 香港 HK $48 馬來西亞 RM $25 加拿大 CAD $18 美國 US $12

NO.1公會包 教你踩在前人的肩膀

戰勝顛峰榮耀的華麗戰役！！

完全解析公會一切機密，坐擁城池會長的特權功能如何使用！

製作公會圖的簡易方法、一次弄懂公會會長功能所有操作方式！

22位閃耀勝利光芒的公會爭霸戰優勝者自述，

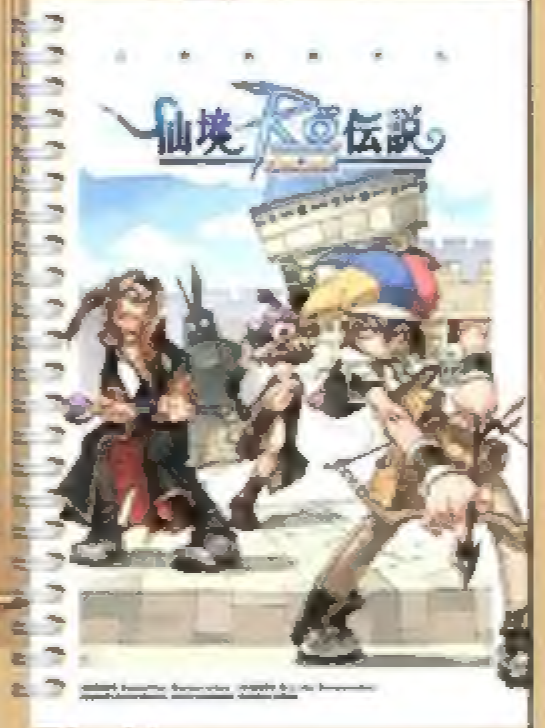
閃過沉默、躲過金攻，

砍倒監護人，越過設下的陷阱，

終於越過重重的障礙，

來到無人可及的極限國度。





NO.1公會包 王者特價NT$199元

超詳細公會戰精屏「RO公會教戰手札」+100點儲值點數
+刮開好手氣！虛擬寶物「華麗金屬、人面獅身帽刮刮卡」
+智遊網紅利積點

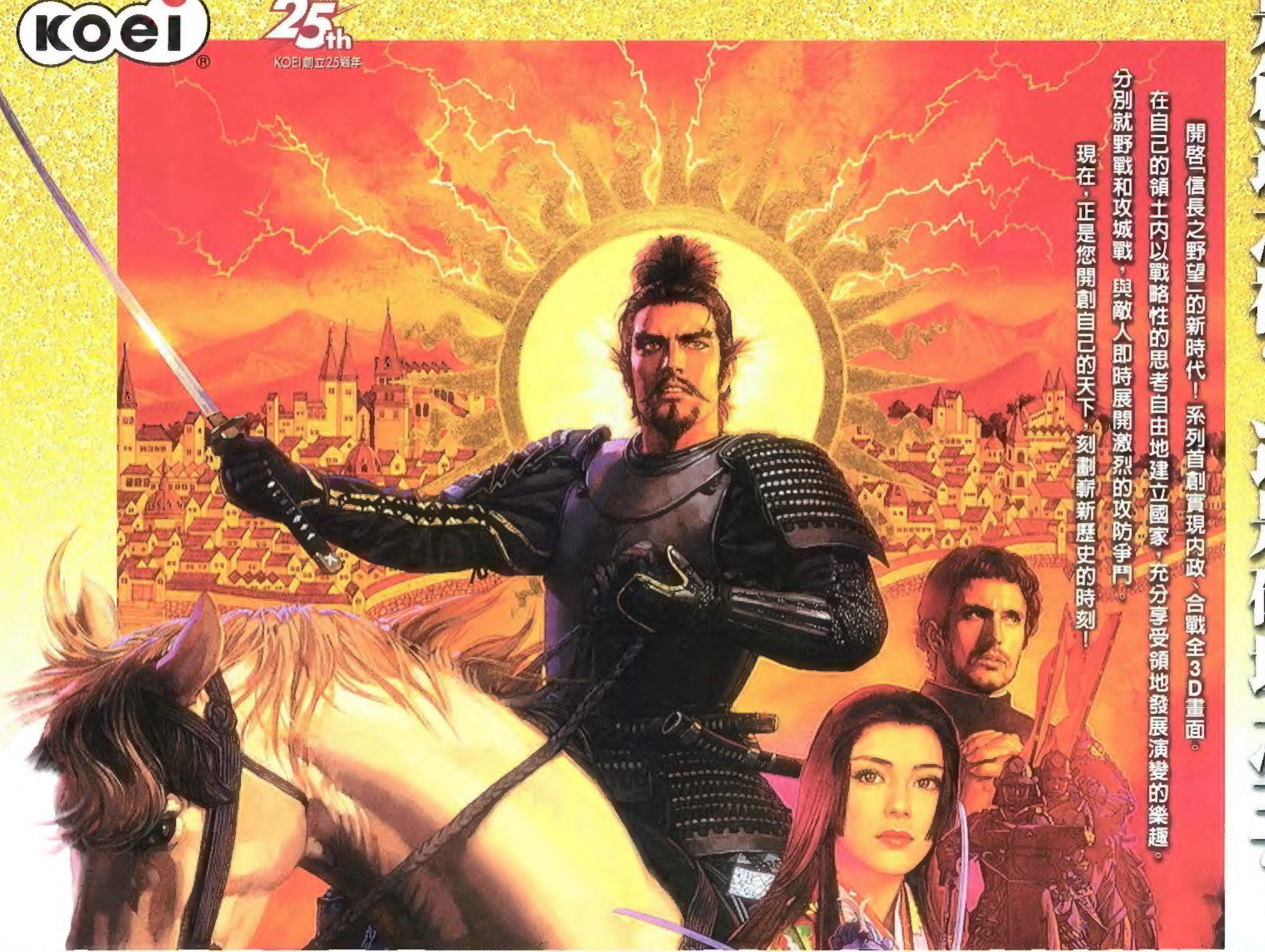



為了打折
讓世界血流成河
惡女流線上遊戲，為打八折轟轟烈烈攻城吧！
無關榮耀，無關正義，
為了打折，就懂得發動千軍萬馬、爭的頭破血流，
攻城為王，坐享龐大稅收財富、公會會員購物8折優惠，
為了巨大財富、貪小便宜，
用槍林彈雨、刀光劍影、超自然魔力鬥到天翻地覆，
即使讓世界血流成河也在所不惜……


Online



搶旗為王、瞬息萬變的刺激城戰設計
攻城採搶旗決勝制，時限之內不論誰搶到旗幟，都有機會當上城主，攻守將隨旗幟得主分分秒秒不斷變換，戰術運用、刺激Pk亂鬥，勝負不到最後不見分曉！
千軍萬馬、投石放箭的華麗攻城戰記
無人數上限動員千軍萬馬，聯合各大公會大卡司決戰，攻城器具投石車巨石橫飛、秒殺敵方主將、弩車放箭攻勢撲天蓋地、當者無一倖免！
坐擁財富、購物打折的勝者超級優惠
當你大獲全勝、公會旗在城牆上升起，即可坐享城內商店巨額營業稅收。所有會員至商店消費擁有8折價格優惠，有錢有勢，遊戲福利絕對超值！
ei.gameflier.com
因為網路遊戲會定期更新調整，一切資料以當時遊戲中之現況為準，本資料將不另行修正。
© 2003 WEMADE Entertainment Corporation © 2003 Actoz Soft Co.,Ltd. © Soft-World International Corporation. © & © 2003 Gameflier International Corporation


是創造之神？還是破壞之王？
開啓「信長之野望」的新時代！系列首創實現内政、合戰全3D畫面。
在自己的領土内以戰略性的思考自由地建立國家，充分享受領地發展演變的樂趣。
分別就野戰和攻城戰，與敵人即時展開激烈的攻防爭鬥。
現在，正是您開創自己的天下，刻劃嶄新歷史的時刻！
KOEI®
thanks! 25th
KOEI創立25週年


歷史模擬遊戲
信長之野望®
天下創世
Windows®98/Me/2000/XP版
光榮創立25週年紀念價格●1,350元
預定 9月26日 發售
20 信長之野望產品系列
週年紀念



KOEI
thanks! 25th
KOEI創立25周年
霸道至極





1 無恥政客

STR-1
AGI-9
VIT-2
INT-1
DEX-9
LUK-5

技能：浪費稅金
<能讓對手的金錢減少>

防禦：推卸責任
<將對手的攻擊轉到別的玩家身上>

2 外星人

STR-9
AGI-5
VIT-5
INT-9
DEX-1
LUK-1

技能：綁架地球人

防禦：蓋金字塔
<蓋好之後所有攻擊都無效，除非遇到考古學家或觀光客>

3 救世主

STR-
AGI-
VIT-
INT-
DEX-
LUK-

技能：侵入電腦、中國功夫

防禦：後仰90度

4 A片男主角

STR-
AGI-
VIT-
INT-
DEX-
LUK-

技能：送瓦斯、修水電

防禦：保險套

怎麼樣？很讚吧？

其它還有電視冠軍的料理王和削凱子的女主播等等……





安德烈斯王國 地理概述



預言之塔
P 260～261
攻略圖書館
P 187～231
蒼龍少年 P 188
古墓奇兵．黑暗天使 P 198
英雄本色 P 208
天司傳說 P 220
漫遊者旅店
P 254～259
祕技開發室
P 232～233
遊戲劇場
究極Game館
P 49～87
神話世紀之泰坦 P 50
創業王 P 54
東方傳說ONLINE P 60
三國演義ONLINE P 68
大富翁七 P 74
世紀霸業 P 80
玩家救濟所
P 262～265
歐茲鐵匠鋪
P 270～281
MegaDisc石盤遺跡
P 268～269
尼爾斯廣場
P 32～42



世界瞭望台－東方觀測站

獨立別冊 線上期刊室



安德烈斯王城

皇家藏寶庫

皇家畫室

皇家放映室



魔王的洞窟

• 怨氣抒發不吐不快 •

遊戲向上委員會



仙境同盟會

• RO 完全實況追蹤 •

遊戲工坊

出版 PUBLISHMENT

發行人兼社長　王俊博 Chin-po wang Publisher
發行所　智冠科技股份有限公司
電話　886-7-8150988轉223、224
投稿信箱　高雄郵政18-69號信箱
電子郵件　editor@swm.com.tw
全球資訊網　http://swm com tw

訂閱服務 Order & Service

訂閱專線　(07)8150988轉263、267
劃撥帳戶　智冠科技（股）公司
劃撥帳號　41941885
雜誌．軟體線上訂購
遊戲快遞購物網站
http /.www gamexpress com tw

支援廠商 INFO & PRINTING

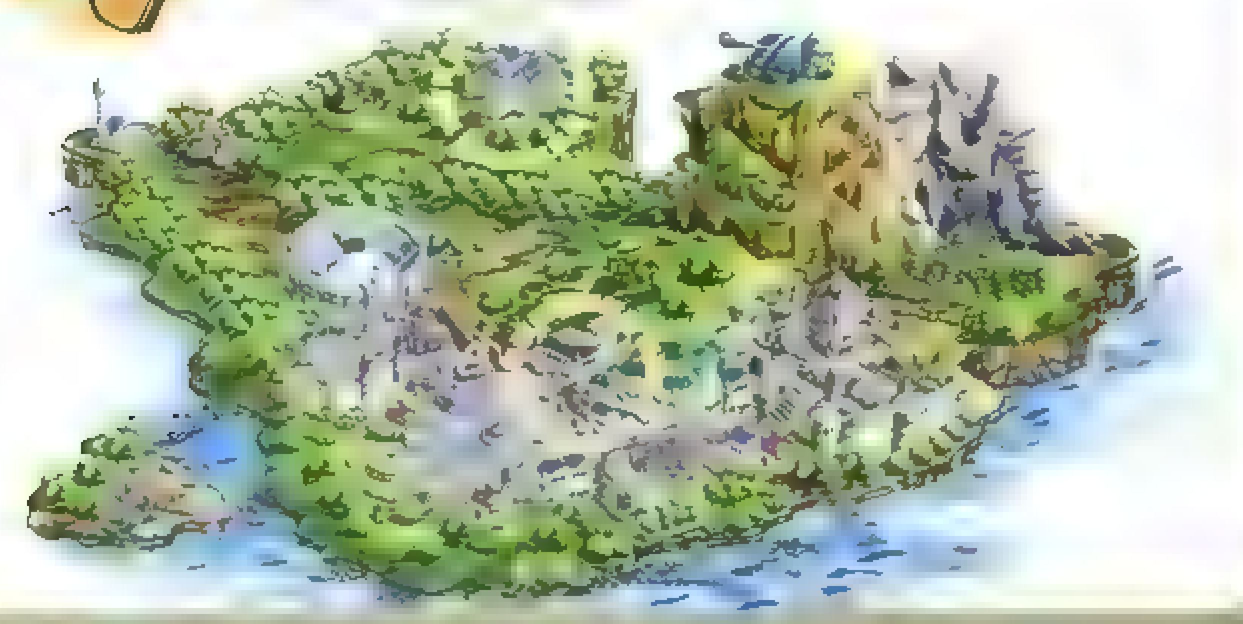
法律顧問　寶島法律事務所
台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086
FAX：886-2-27085628
製版印刷　中華彩色印刷股份有限公司
台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123
FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區　高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓
TEL：(07) 8150988　FAX：(07) 8151992
北區　台北市南港路二段99-10號
TEL：(02) 27889188　FAX：(02) 27889295
中區　台中市忠明路464巷5號.樓
TEL：(04) 2020870　FAX：(04) 2060610

安德烈斯 本月必遊景點

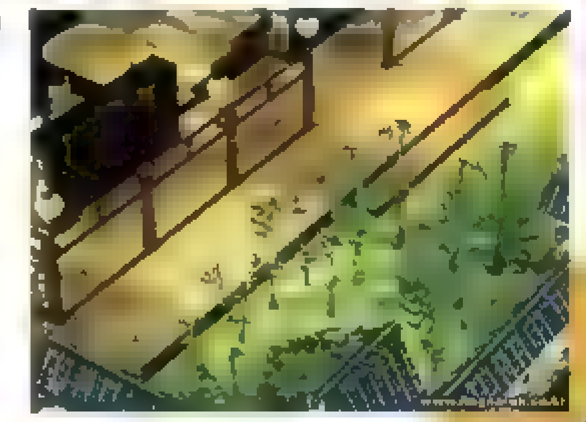
各位國民好啊！為了服務國民，小尼在此特別為大家介紹一下本月在安德烈斯裡，有哪些地方與哪些東西是一定要去看一下的喔！這樣一來，國民們如果沒什麼時間慢慢觀光，就可以先直接到該處去玩玩，保證絕對會讓你目瞪口呆，不虛此行的喔！



仙境同盟會

仙境不負責改版講座 p172

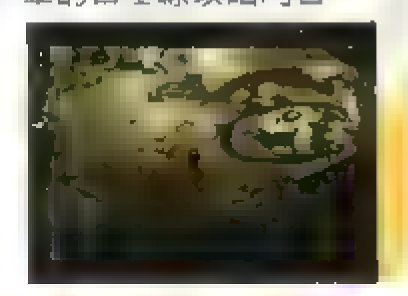
大家期待的仙境新二轉職業，從原本傳聞中的10月一直到最近才確認應該會在12月才會正式推出，相信玩家們一定等的很心急了吧！不過為了改版後有更好的品質，再長的時間也是值得的啦！目前韓國已經開放了新二轉職業，為了更清楚新二轉職業的內容，仙境盟主阿雷斯特別前往韓國伺服器一探究竟，帶回這篇完整的報導，大家千萬不要錯過喔！



線上期刊室

[illegible] p04

已經進入公開測試的的天翼之鍊，目前也是王國中非常受到矚目的新線上遊戲。天翼之鍊其最大的特色，就是其劇情的豐富，讓玩家除了練功打怪之外，更能在解任務的過程中，得到許多不同的樂趣！為了讓國民們能更快的上手，我們之引請到女騎士「吸血姬夕維」，來為大家解說一下天翼之鍊第一章的各主線攻略內容，並且附上世界大地圖與四大城鎮地圖，喜歡這個遊戲的人可要趕快來看喔！



[illegible] p12

在暑假掀起一股可愛Q國風的吞食天地ONLINE，在上一次我們大幅介紹新手上手攻略之後，相信大家現在都已經能初步的在吞食的世界中遨遊了吧！本期我們延續上期的介紹，在進一步的為玩家解析吞食中各職業技能的優劣。目前的三大基本職業技能該如何選擇，同修兩樣技能或三樣技能又有什麼樣的好處或壞處呢？在這裡我們都將告訴你喔！



攻略圖書館

[illegible] p188

研發多時的RPG大作蒼龍少年，終於在9月正式推出了！雖說錯過了暑假的大檔期，不過這款頗受好評的RPG還是非常值得玩家嘗試的優質大作。蒼龍少年全遊戲都是以3D表現，不僅場景浩大，人物的表現也都非常精美。為了讓玩家能更順利的體驗遊戲的特殊表現，我們在這邊特別將遊戲中的劇情流程全部收錄，對這個遊戲有興趣或者已經在玩這個遊戲的國民，千萬不要錯過喔！



[illegible] p198

身為動作冒險遊戲經典的古墓奇兵，又推出新的系列古墓奇兵：黑暗天使了！說起古墓奇兵的蘿拉，應該是每一個遊戲迷都非常熟悉的吧！相信玩家們都很想體驗這款新系列古墓奇兵中蘿拉的新冒險故事吧！本篇攻略特別將遊戲中的各關卡及劇情完全收錄其中，對扮演蘿拉的玩家來說，絕對是不可獲缺的過關利器喔！



究極GAME館

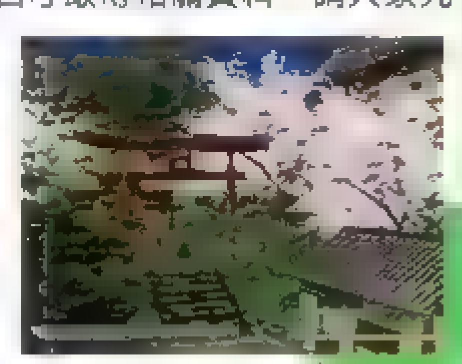
東方傳說ONLINE p60

繼上一期東方傳說ONLINE的遊戲內容一曝光之後，馬上就獲得許多國民的注意。目前遊戲製作小組正加緊趕工，順利的話或許在11月初大家就有機會體驗這款國產3D網路遊戲大作的BETA版喔！本次小尼順利潛入網龍，拿到遊戲中8種職業公會的詳細資料，特別在此率先公佈出來給有興趣的玩家知道，喜歡線上遊戲的國民們一定要來瞧瞧喔！



超武俠大戰 p72

眾所矚目的SQUARE ENIX，終於在最近放出其第一款網路遊戲「超武俠大戰」的消息了！這款遊戲結合有關中國及日本歷史或傳奇小說的知名人物，加上完全新概念的PvP設計，可說是一款完全新概念的網路遊戲。目前SQUARE ENIX對遊戲內容還多有保留，小尼費盡千辛萬苦才取得相關資料，請大家先來看看「超武俠大傳」是一款怎麼樣的遊戲吧！




Microsoft
亞特蘭提斯
復活！
AGE of MYTHOLOGY
THE TITANS
EXPANSION
神話世紀 泰坦
中文版
沉沒的大陸再度浮現，神話世紀最新資料片：神族「泰坦」激暴登場。
新
故事情節—增加全新亞特蘭提斯種族(Atlanteans)以及數個神話傳說的重要章節，可使用泰坦眾神(Titans)強大神力進行多次破壞，並且擁有控制時間與空間的文明力量。
勝利條件--你可以利用「泰坦(Titans)」的獨特神力，將敵人變小，並利用自然力量進行大規模的毀滅。
神力、英雄、神話--更精緻的古代文明場景，更精彩的視覺震撼，呈現出泰坦眾神(Titans)令人難以置信的神力。全新的神話與人類單位，建立自己的新文明，並且透過幾乎數以百計的方法來進行戰鬥。
歡迎上網查詢 http://www.microsoft.com/taiwan/products/game/
Microsoft® 是美國Microsoft® 公司之商標或註冊商標，以上所提之產品名稱及商標，係屬各該公司所有

安德烈斯王國

演出人員

遊戲仙人

看了本期魔王的洞窟的來信，令本仙人心有戚戚焉。其實一個國家的休閒娛樂產業是否受到重視，與該國家的社會心態是否成熟有相當的關係，像美、日等先進大國，他們對於遊戲、漫畫等產業就能以較成熟的心態來看待，甚至連韓國都能憑著遊戲產業，在短短幾年內超越台灣，反而是較封閉保守的社會，就會認為這些東西不過是小孩子的玩意。不過再經過十幾二十年，待現在的玩家們成為社會主幹後，這種心態就會有所改變吧！

索卡畢

燒鼠蜈蚣區之後，我的法師(火念法)就移到鐘塔2樓去燒朽屍跟古鐘魔了，2道橫火牆+2-3道4級火箭或9級聖靈就可以燒死了，技術好點，可以用1道直火代替2道橫火牆，終於最後50轉了^^，披上珍藏已久的"大棉被"…哈，不過我巫師考試的時候竟然死了3次才轉成功^^，第一次不知連闖3關，sp到最後一關不夠用……> <，第2次要白癡忘了帶水(第一次喝完了^^|||)，不小心又死了，直到第三次才成功……淚

柯里克

經過暑假的多款遊戲大亂鬥之後，目前新產品的推出又減到最少的量了。當然相對的我們的商店也就門可羅雀了！看來最近只好多多打掃門戶，等待年底旺季的來臨囉！

索特王

經過暑假的一陣廝殺，相信各位國民們已經都選擇好自己喜歡的遊戲，努力打拼了！接下來年底又有許多新遊戲要上市，請國民們拭目以待吧！其精彩程度一定不會讓大家失望的！

尼爾斯

雖然很忙，不過還是要抓緊時間作自己想做的事。尤其是放假的時候，想去的地方要趕快去，想約的人要趕快約，千萬不要因為平常工作或讀書太累就發懶，這樣子的話你的生活品質會變的很慵懶的喔！

歐菈

最近數位相機的價錢又一直往下降，市面上甚至出現了一台含鏡頭的單眼數位相機，售價低到五萬元以下，對喜愛攝影的朋友來說是一台很棒的初階選擇，想買相機的人趕快去問問吧

G魔王

轉眼間我的FD也80幾萬了，因為外型我想換成岩瀨恭子的B型(本來是高橋啓介的A型)，所以正努力消耗車檢中(車檢是指每張記憶卡只能讀寫跑50次，即說成車檢50次 ps 撥關不會消耗車檢，所以幾乎大家一屁股坐下去都會玩個1、2百元^^)，而車檢滿了要換卡，換卡之時就可以順便改外型，而消耗車檢最方便的方法就是跑"乙太挑戰模式"了，順便再賺賺這個模式的星星，真是一舉數得^^

藍斯洛

吃～吃～吃！，藍最近真的吃了不少好東西，不管是天上飛的、地上走的、水裡游的，都逃不出藍的這張嘴巴，不僅如此，藍還特別的組成老饕團，到處南北征戰的吃好東西，呵呵^^國民們一定會覺得藍有發福吧，但藍的身材卻不胖反瘦，呵呵～主要的因為是，藍只有假日才大吃的，平常日都只是吃半飽而已的哦，而且藍平常在家的運動量早就超出了藍吃進去的熱量了囉 啊～蕾蕾～住口，你手上的那塊牛肉是我的～^^

蕾蕾公主

中秋過了以後，天氣就會轉涼了！像是蕾蕾這麼怕冷的公主，冬天是最辛苦的了，不僅因為老躲棉被而遲到，而且出門還都穿很多很多的衣服重的要死，唉，希望今年冬天晚點來啊！

阿茲斯

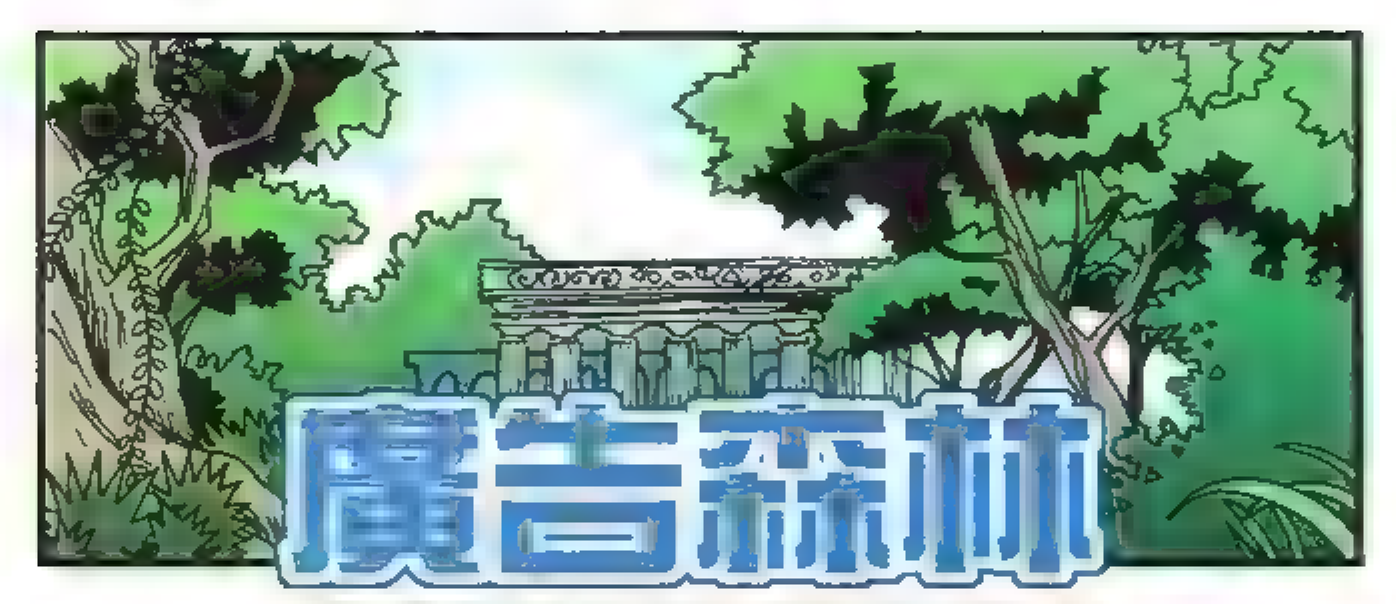
這個月遊戲界的重頭戲之一就是月底的「2003年東京電玩展」，距離上次去已經是兩年前的年初了，還記得那大包小包的行李，光扛那一大袋的DM就讓我肩膀酸疼了好久，但那也是趟不錯的旅遊。不過呢，說得好像今年我要去似的，我才沒那麼好命咧>_<！只能等著看電玩節目的VCR來過過乾癮，何年何月我才又有機會再踏上日本呢？Q_Q

沙雷納

暑假檔期連續推出了幾套RPG大作，像是仙劍奇俠傳三、幻想三國誌、聖女之歌二等等的，都是不容錯過的極品遊戲喔，如果還沒嘗試過的國民趕快買回來試試看吧！

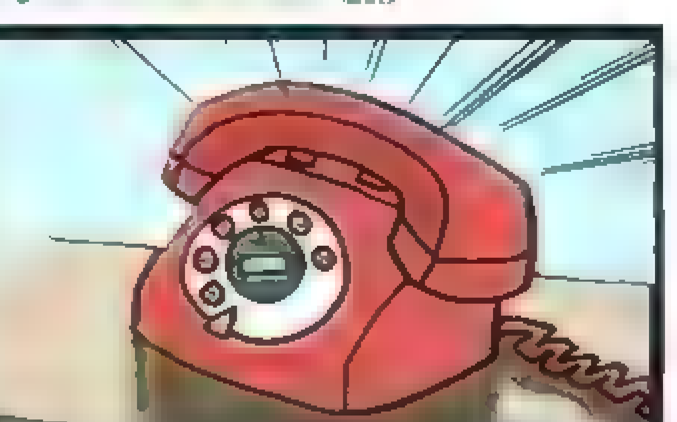


即時對戰線上遊戲NO.1
彩虹冒險™
-Survival Project-
龍之神殿
全新改版
全新感覺卡片合成系統
即將爆誕
Qma影音手機AP-1000
天天送給你
加入彩虹冒險的Game Party
天天送Qma影音手機
~讓丸子跟你交朋友
>詳情請見彩虹冒險網站
內附250點點數卡
包月只要150點
內附150點點數卡
包月或租卡
PC
中文
ape networks

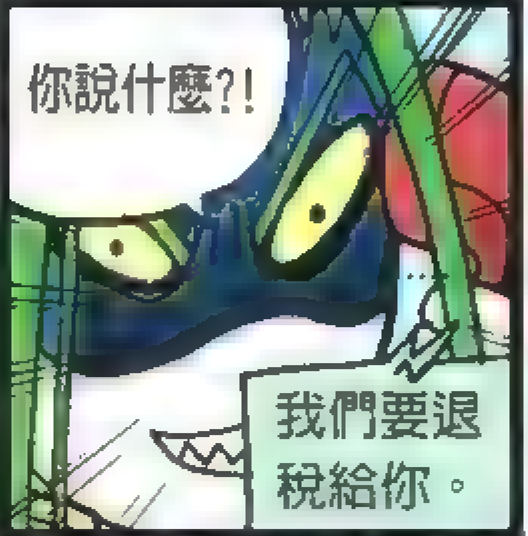


[廣告神殿等待大家來參拜歐！]

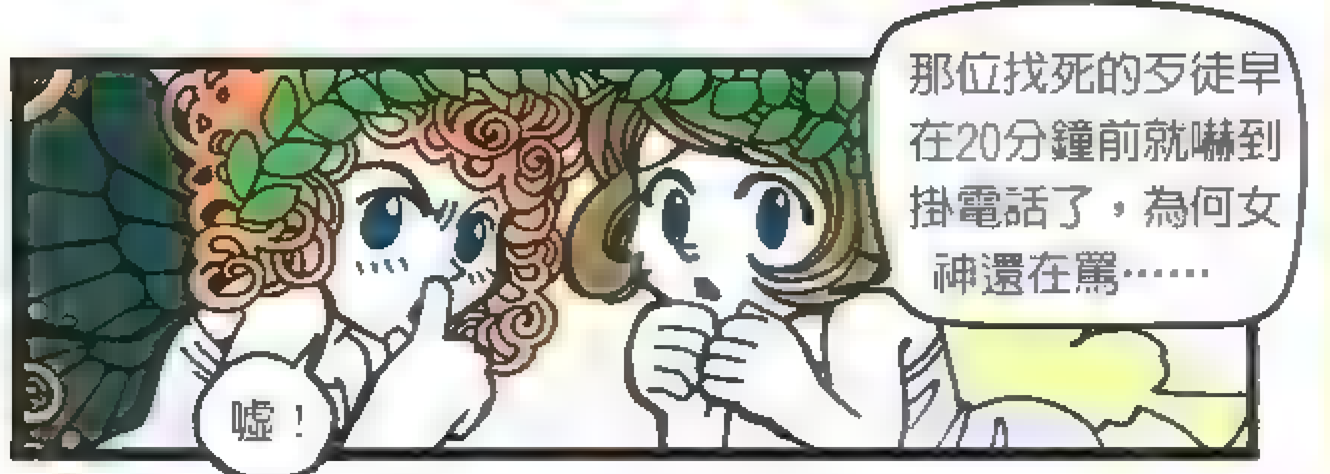
最近社會退稅詐騙事件頻傳，不少人接到歹徒打來的行騙電話，而受到歹徒的蠱惑而損失金錢……

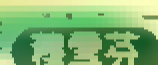












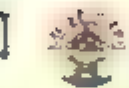
愛德琳女神 曾玉琴 advertise@swm.com.tw

凱莉小天使 詹雪芬 kelly@swm.com.tw
高雄專線（07）8151063

珍妮小天使 陳宜臻 jany@swm.com.tw
台北專線 26530566-18

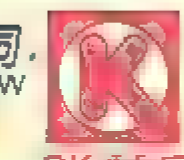


吞食天地
ONLINE
傾吞天地 冒險無限
欲知遊戲產品及活動詳情，請上網查詢：



中華網龍股份有限公司
www.chinesegamer.net

智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com http://智冠.TW



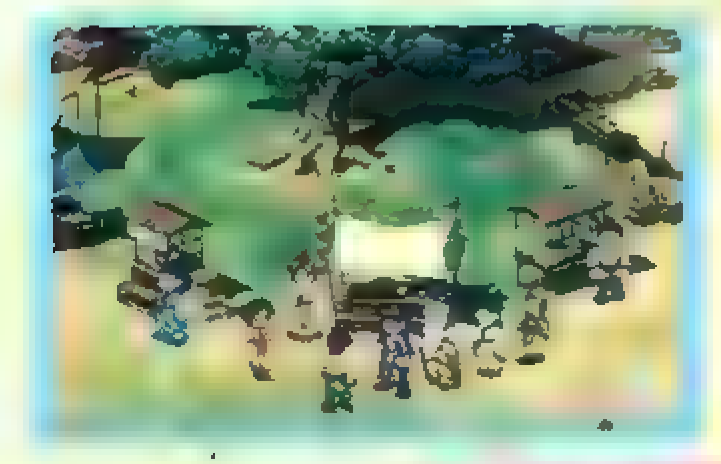




















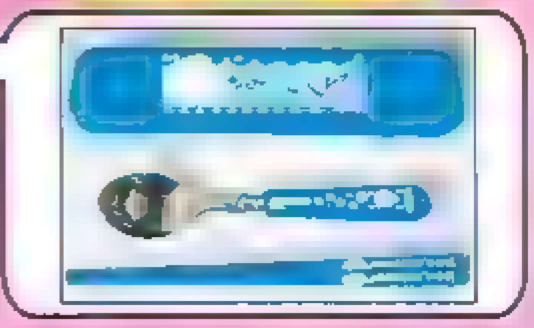


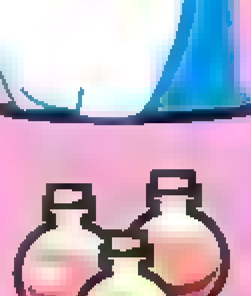


9/1起至9/30止

超Q可愛又實用的「吞食天地餐具組」

數量有限，慢了，就沒有囉～







絕對武力 一觸即發

費時四年 全球千萬CS玩家共同期待
絕對武力 一觸即發 CS2 全球同步推出

遊戲特色：

- 體驗全新單人遊戲任務，在世界各地打擊恐怖份子，新增電腦人系統，讓你單機與高AI的電腦人進行練習賽
- 更多槍械與裝備，包含了大砍刀，M60機槍、火箭筒、汽油彈、鎮暴盾、催淚彈、防毒面具……等等全新的武器系統
- 新增10張多人連線地圖，並加入2種新的多人連線模式，結合單人遊戲任務，在全球五大洲共25張地圖上，完成200個以上的任務目標

COUNTER-STRIKE
CONDITION ZERO

CS2 即將上市

全省網咖、各大遊戲賣場搶先開玩

VIVENDI UNIVERSAL GAMES　SIERRA　ritual　VALVE

Distributed by UNALIS 松崗科技股份有限公司





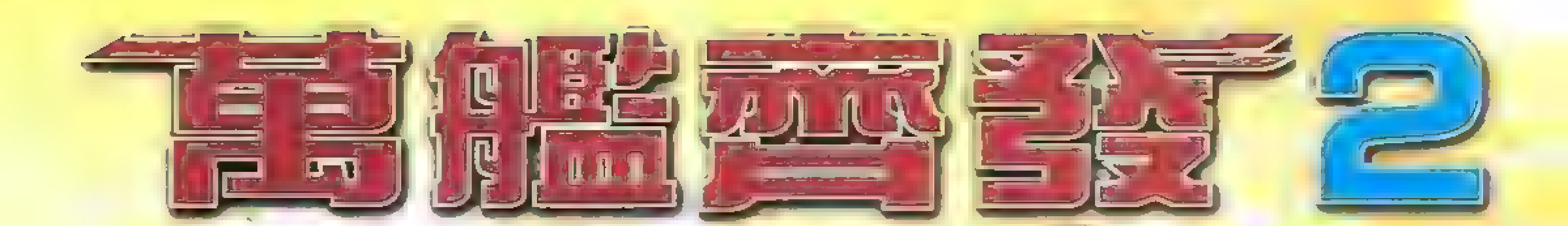
松崗歡喜回饋價

傭兵戰場 II 中文超值黃金版 $599
世紀爭霸中文版主程式 $599
CS絕對武力 $599





詳情請見松崗網站：www.unalis.com.tw　客服專線：2506-8289 #194





HOMEWORLD2












軟體世界
安德烈斯王城
學生們紛紛開學了，排行榜也產生了些許的變化，但最明顯的變化莫過於本期新上榜的遊戲中的三國系列又異軍突起了。屈指算了一下，上榜的十款遊戲就有五款還三國扯的上關係，整個三國系列的遊戲數量真是相當驚人！但當中最耀眼的就屬中華網龍工坊所推出的最新力作—《吞食天地On-line》，一進榜就爬升到了第五名的位置，真是讓人驚艷。但話雖然如此~已坐擁半壁江山將近一年的《仙境傳說》，卻依舊穩坐排行榜第一名的位置，不管排行榜底下的排名是如何變動，都好像無法撼動仙境傳說的霸主地位，真是讓本王驚嘆不已！
三國的題材真的是銷售量的保證－像這樣一眼向工坊銷售排行榜望去，榜上就有什麼《幻想三國誌》、《三國誌異》、《三國霸業2》、《三國群英傳》等一拖拉庫三國的遊戲，而就連已推出《三國演義On-line》的中華網龍工坊都要再度推出以Q版為主的《吞食天地On-line》來吸引更多的國民們，由此就可以知道三國演義這本中國名著在國民的心目中是佔有多少的份量了！小藍有時在想，如果羅貫中還在世的話，真的無法想像三國演義這本名著會為他賺到多少的版稅哦^^!!

國民排行榜

- 統計日期：7月25日～8月15日



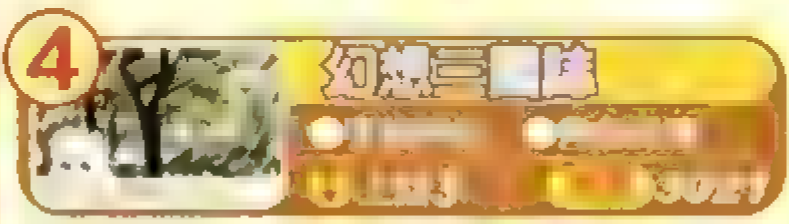


工坊銷售排行榜

- 統計日期：8月01日～8月31日
- 資料來源：協力商店



















調查協力商店

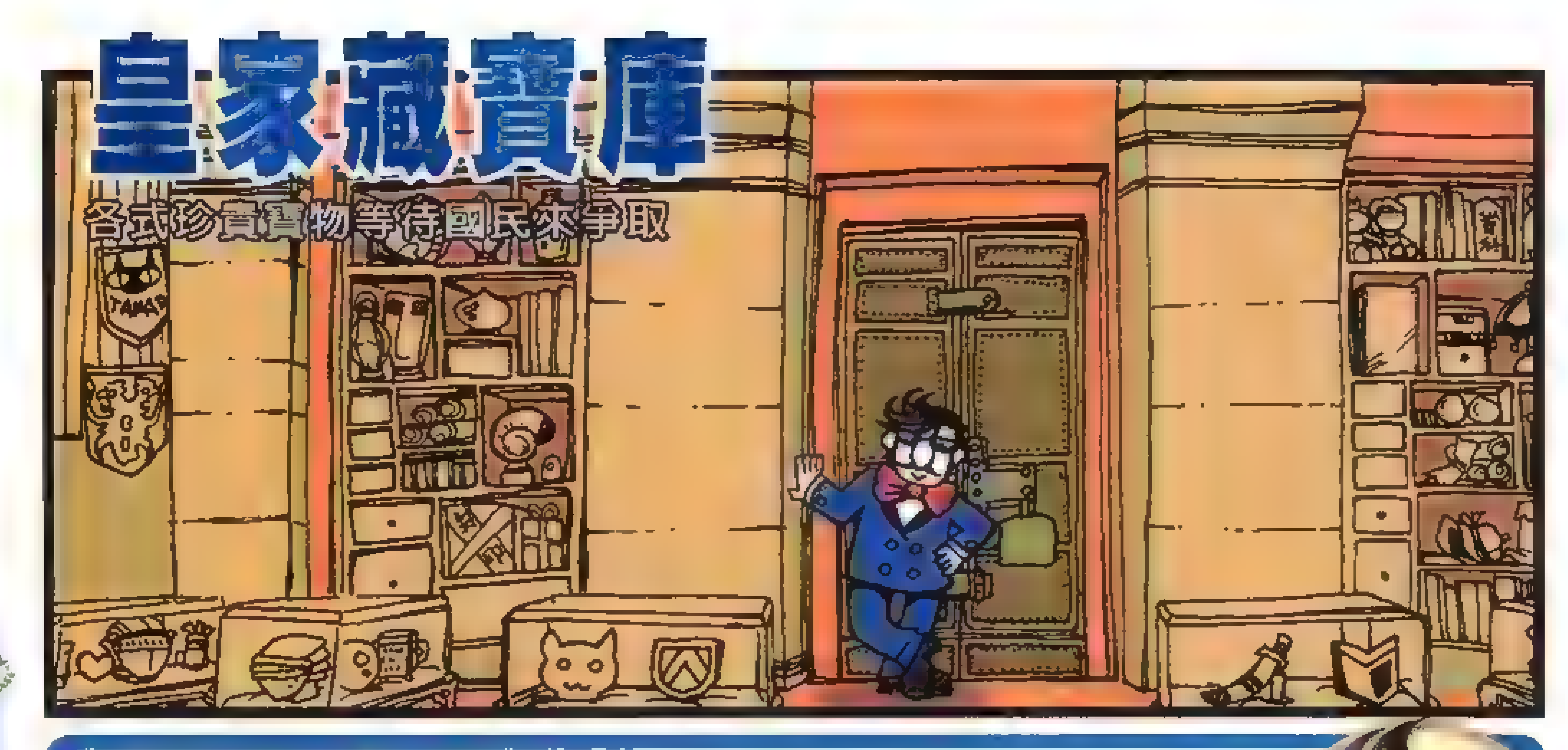
北區 佳美科技 中聯 上和 再林中上 資捷 銀色星球 板創 台興電子 科祖資訊 展書堂 書祈電腦 景佳資訊 有樂GAME館

中區 新人類圖書城 探貝爾圖書城 飛碟流行玩具城 唯欣書局 大大書店 全亞通 磐懋石圖書 新世紀書局 亞洲心資訊 精銳資訊 益裕資訊 光南書局 三民圖書

南區 青年書局 哈特資訊 勝仁文化廣場 光南書局 順發3C量販

皇家藏寶庫

各式珍貴寶物等待國民來爭取



適逢921四週年，記得本月不知是那一天，老編半夜上線練功時，忽然天搖地動，有一瞬間，心中閃過：「完了！」的念頭，驚魂未定時，發現自己狼狽蹲在斗室的中央……剎時，心中想起一個人……那就是月藏大大，老編心想……月藏大大膽」的程度與老編相較，應是不惶多讓吧……但是……地震來的時候，到底他又維持了什麼優雅的姿式？這……老編認為應該是一個謎……。

言歸正傳—「多一份準備，少一分災害」，這是老編本月的叮嚀，有準備S幣的國民，照過來吧！老編此公佈本月的限時兌換贈品……如來神掌完全攻略本二十本！手上有準備50 S幣的人請手腳要快，因為限時兌換20本，20本換完後活動即結束。所以，請在雜誌出刊後，以Emial至老編信箱的方式預定兌換，或傳真至07-8151064預約兌換，只要寫上「我要以50S兌換如來神掌完全攻略本」並註明姓名地址即可，請馬上行動！S幣妙用無窮，老編在此呼籲大家愛用S幣，多多收集S幣，謝謝！



老編印　發出日期印　S幣的十位數序號　鋼印

安德烈斯王國S幣兌換MENU

A1. 台碩 Aspeed Zeus 電腦

兌換額度

35000S

參考規格
- Intel Pentium 4
- 256MB RAM
- 40GB HD



A2. PlayStation2

兌換額度

12000S



A3. 柯達 DX3700 數位相機

兌換額度

11000S

A4. Palm m125

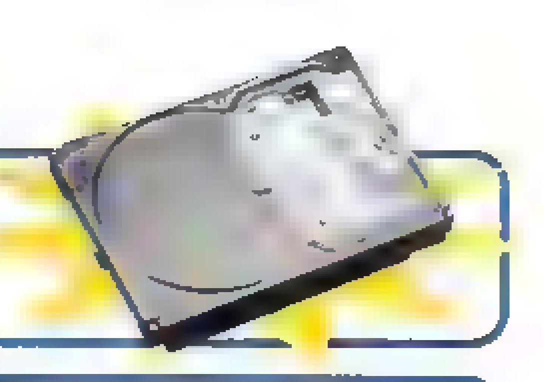


兌換額度

8000S

A5. IBM 60GB 硬碟

兌換額度 **4000S**







注意事項

1. 電腦或硬體部份會隨新產品的推出更換項目或降低兌換額度。
2. 有限量的贈品(如 20 名),兌完為止,兌換前最好先Email給老編確認是否有存貨。老編信箱 Chief@swm.com.tw。
3. 未發行的遊戲可預約兌換,但需等遊戲發行後才能寄出。
4. 手中有 s 幣者,亦可 Email 老編建議兌換之贈品,如面紙一包等等。
5. 若 S 幣序號與他人重覆,暫時無效等待鑑定調查。

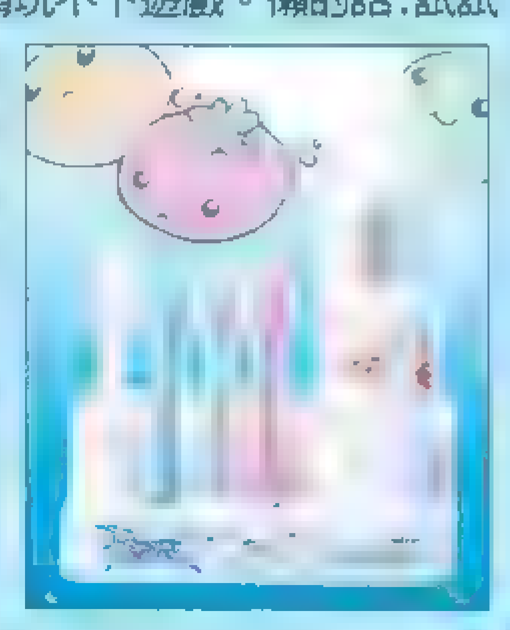
本月 安德烈斯國民大獎

A. RO 仙境傳說－ＣＤ收集包 20名



可愛的RO圖案配上拉鍊設計的CD收集包,讓你的CD擁有一個不一樣的新家!這個限量CD收集包一次可以容納 8 片 CD 哦~比比看,那個 RO 死忠能收藏最多的改版光碟吧!老編也有一個,不過……圖案上的鐵匠不戴蘋果帽,頂著巴帽打鐵……這……太有錢了吧!!

B. RO 仙境傳說－電動牙刷組 20名



嗯.好國民都應該擁有一把好牙刷.每天勤刷牙.才不會因為蛀牙牙痛玩不下遊戲。懶的話.試試電動牙刷吧!這組,應是上上之選吧!可愛的天使波利陪你刷牙,還可視心情更換不同顏色的刷頭哦~別鐵齒說一定抽不到,保護牙齒可是人生一大課題,快!把回函寄回來吧~

172 期國民大獎 得獎名單公佈

A. 聖女之歌II [illegible] 精裝版 10名

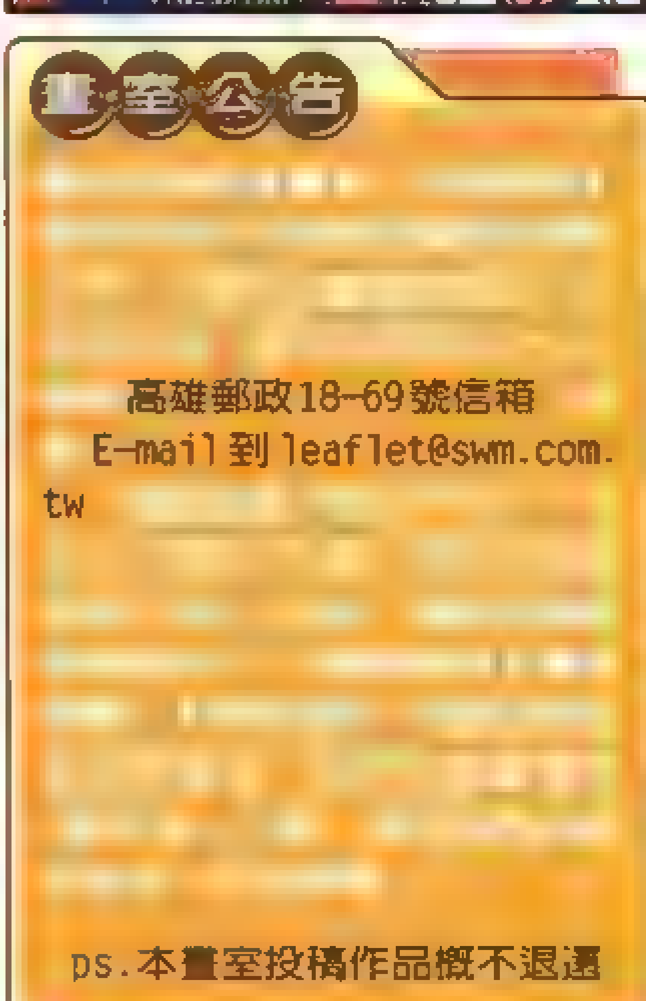
台北市	彰化縣	彭建捷
盧彥蓉	李秉穎	[illegible]
[illegible]	[illegible]	林岳臻
陳勃翰	楊登凱	[illegible]
杜建億	[illegible]	林真儀
[illegible]	陳震哲	[illegible]
呂鴻新	[illegible]	楊宇青
劉志德	杜勝利	
張盈慶	阮俊德	

A. 安德烈斯王國漫畫單行本 1 [illegible] 50 名

台北市	江上鵬	任鈺甄	台中縣	彰化縣	雲林縣	林誠逸	楊欣怡
林士峰	陳富群	李昕澤	陳志冠	黃文星	黃國明	蔡炎叡	[illegible]
[illegible]	彭博彥	[illegible]	陳婉菱	張坤弘	潘欣宜	方韋鈞	林彥智
張嘉文	王韻嵐	徐詩婷	董凱琪	賴建安	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	簡銘頡	鄭兆伸	楊凱棠	林永晨	凌莉雪	陳藝珊	
郭美延	吳佩蓉	江春城	陳昆延	黃耀澄	林亞逸	[illegible]	
張欣捷	[illegible]	黃立平	[illegible]	董家楹	[illegible]	王偉庭	
湯昇蓉	楊育誠	[illegible]	蔡秉弦	[illegible]	陳乃綺	趙可婷	
孫偉倫	林家合	蕭伯峰	黃偉修	鮑嘉生	李婉瑜	林芷宇	

獎品規格以實物為準。規格若有變動將另行告知。得獎者須自付贈品稅









冰戀櫻 10P/100S
優雅的女盜賊^^

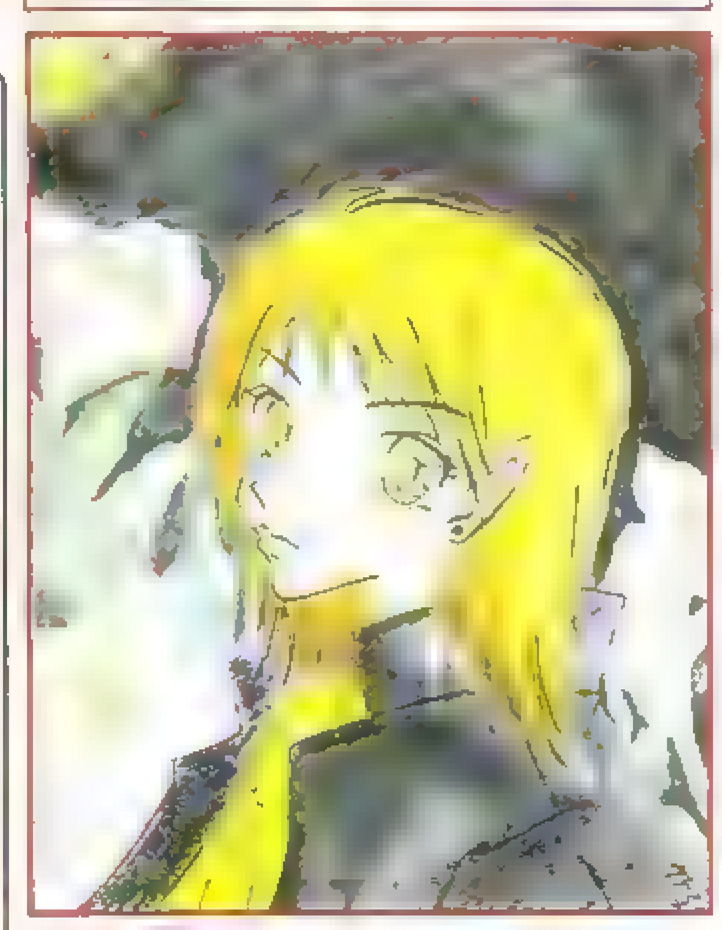


Sarah 10P/100S
在對誰眨眼啊^^

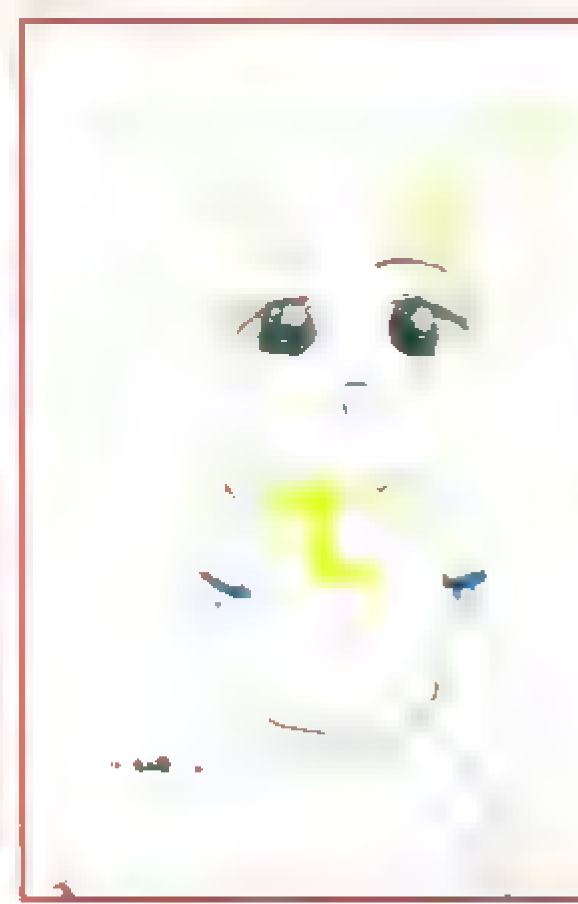
S幣公告

有些讀者在投稿時，並未附上真名，以至於我們這邊無法寄送，以下列出目前未寄發的清單，請這些畫師們趕快附上自己確實真名及地址，以"皇家畫室S幣索取"為標題，mail至spitz@unochina.com或郵寄明信片到高雄郵政18-69號信箱，否則將無法領到屬於自己的S幣歐。

- 159期：初雲，水藍色の橘子，修依，Alien
- 160期：Tian，柳生絮
- 161期：吃米的蟲，虹君，蟑螂，紫嵐
- 162期：楓，嵐
- 163期：Charlotte，David鋒
- 164期：Derekm
- 165期：小僕
- 166期：嵐　167期：羽



竹子 10P/100S
應該是有妖精的血統吧



安安 10P/100S
可愛的辮子女孩



雪芙兒 15P/150S

妖精跟道士的符咒合在一起!?



H.Y～ 15P/150S

活活現的百玥



祥雲 15P/150S

好久沒看EVA了



雨 15P/150S

是在新雨嗎……汗


Gisella 10P/100S
10P/100S
JS 10P/100S
NECO 10P/100S
10P/100S
J.S 10P/100S
Emily 10P/100S
10P/100S
新月
光葉 15P/150S
最近自創角色越來越多了^^
第一次投稿
請多指教
HANE 15P/150S
眼睛真是大啊^^%



Fairanko 5P/50S

RANA 5P/50S

[illegible] 5P/50S

[illegible] 5P/50S

[illegible] 5P/50S

[illegible] 5P/50S

[illegible] 5P/50S

[illegible] 5P/50S

黃婉琪 5P/50S

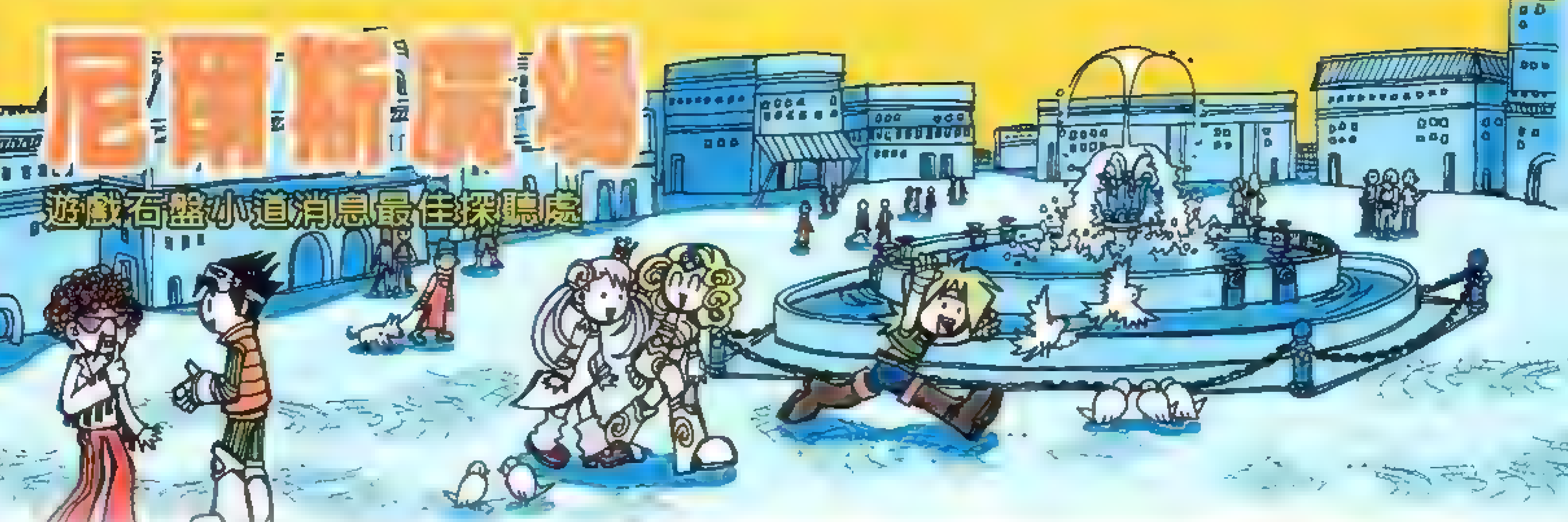
[illegible] 5P/50S

紫楓櫻・嵐 20P,200S

背景很美，小女孩也很可愛^^

席雲 15P.150S

美麗的天使



繪聲繪影！

Xbox2次世代主機 將有多項功能！！

NEWS

繼ATI公佈Xbox次世代機將採用ATI的繪圖晶片之後，現在微軟Xbox產品經理David Hufford也發表關於這台Xbox次世代機的最新情報，據表示在這臺新主機中除了將加強遊戲與網路要素外，另外也將加入CD、DVD播放、與PC接續連線等各方面的新機能。雖然這台新主機發售時間尚未公佈，但分析師預估應該會在2005年年底左右推出。

除了Xbox次世代機的情報之外，另有消息傳言指出微軟將於今年年底推出一款大小約相等於PS2的小型Xbox主機，一方面希望藉此來減低主機成本，一方面也為配合日本市場需求。目前據傳這款小型Xbox主機的開發代號為《Freon除了硬碟之外，也將加入網路功能在其中，並預估可能會在今年電玩展中公佈展示，藉此與SCE的PSX來場雙雄較勁。



遊戲大廠火力支援NOKIA

EA將支援在諾基亞N-Gage上發行遊戲！

諾基亞公司宣佈，它已經與重量級的遊戲商 美商藝電（EA）達成了在其N-Gage遊戲設備上發行遊戲的協定。透過在10月7日在全球市場上同步推出N-Gage，在全球手機市場上稱霸的諾基亞公司將雄心勃勃地挺進競爭激烈的視頻遊戲市場。諾基亞公司宣稱，有了EA的加盟，將使諾基亞公司的遊戲數量在耶誕節前達到20個。









諾基亞公司還表示，N-Gage遊戲在英國的售價為20-40英磅（約台幣1500~2500左右），歐洲大陸的價格與此基本相當。但業界觀察人士曾多次對消費者是否會購買這種價格是任天堂公司最暢銷的Game Boy Advance手掌式遊樂器二倍的遊樂器表示懷疑。諾基亞公司的官員在周二對價格問題保持了低調態度，該公司負責歐洲、中東和非洲地區娛樂和媒體業務的主管Jukka Hosio表示，我對它的價格一點也不擔心，它集遊戲機、MP3播放機和手機與一體，是物超所值的。

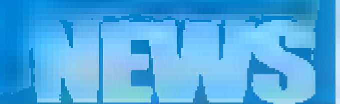
龍抬頭

智冠科技獲利大幅成長101% 每股稅前盈餘達5.09元

智冠科技受到集團所屬遊戲《仙境傳說Online》營收大幅成長的激勵，智冠科技92年上半年營收成長15.6%，獲利則大幅成長達101.2%，以除權後股本計算，每股稅前盈餘達到5.09元，預料集團所屬遊戲《吞食天地Online》也將在第三季起挹注營收獲利。截至第二季結束，集團所屬遊戲總最高上線人數達32.48萬人，較去年同期大幅成長三倍，居亞洲地區線上遊戲上線人數規模之冠。

智冠科技92年上半年營收達13億5903萬元，較去年同期成長15.6%，稅前盈餘3億9761萬元，較去年同期成長101.2%，每股稅前盈餘4.79元，稅後盈餘3億7401萬元，較去年同期成長92.2%，每股稅後盈餘5.09元。全年營收達成率49.16%，稅前盈餘達成率50.6%。

預計到今年底為止，智冠集團所屬線上遊戲總數將逼近10套之多，將進一步帶動總上線人數向上持續成長，並推動智冠科技及所屬遊戲公司，如中華網龍、遊戲新幹線的營收獲利持續成長。



NEWS NEWS

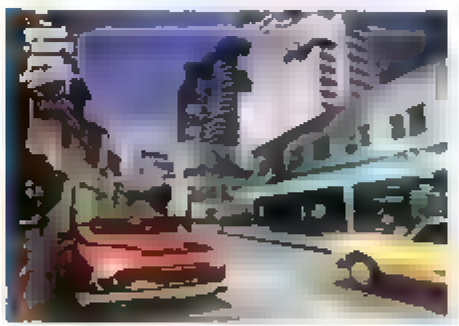

新
天上碑
2次奇緣武器
即將重現江湖
http://1003b.pfamily.com.tw
價值連城的奇緣武器
KYO
© 2003 Copyright M-ETEL Co., Ltd. All Rights reserved.

樂極生悲？！

俠盜獵車手《GTA》製作公司被告

《俠盜獵車手（GTA）》無疑是這個世界上賣得最好的幾款遊戲之一，而製作公司和發行商自然也是從它身上賺了不少錢！不過，樂極生悲這句老話再度應驗！

一名塗鴉畫家將TAKE TWO和ROCKSTAR告上了法庭，罪狀是上述兩家公司違反了著作權法，未經同意擅自將該畫家的塗鴉作品用在了《俠盜獵車手3》及其他相關遊戲上。



不過抄襲的確是比比皆是，有興趣的玩家可以到http://www.dazeworld.com去看看該畫家的塗鴉作品，不過，倒是沒有找到有關《俠盜獵車手》的塗鴉。再說，誰能想到塗鴉也是受著作權保護的？當然，如果立案的話，這必然是一件很有意思的官司，畢竟，《俠盜獵車手》都問世兩年多了！

還沒完呢，美國田納西州的一戶家庭又將ROCKSTAR告上了法庭，他們的兩個孩子（一個14歲，一個16歲），在高速公路上拿著兩把獵槍朝路上行駛的汽車開火，在警察局，他們交代說所做的一切都是模仿《俠盜獵車手》的場景。

龍爭虎鬥大車拼！

RO公會爭霸戰 決戰時刻

線上遊戲《仙境傳說online》為了凝聚玩家對公會的向心力與遊戲忠誠度，代理RO的「遊戲新幹線」特別從7月開始舉辦「RO公會爭霸戰」，讓各個公會在遊戲內專用的競技場互較高下。經過激烈的初、複賽之後，23個伺服器各有4組公會脫穎而出，於8月23日在臺北市青少年育樂中心進行總決賽，現場戰況激烈。而冠軍隊伍除可獲得RO精美週邊外，另有太陽神頭盔、破產之袋、廚師帽、魔法師帽、上弦月髮夾等難得一見的虛擬寶物作為獎勵。



「RO公會爭霸戰」以公會為單位進行對抗，每隊參賽成員以12名為上限，比賽不限制職業、等級、技能和道具，兩隊交戰過程中，若有一方全隊陣亡即判定為負方，若比賽結束時間結束兩隊尚有人數，則以人多的一方獲勝。此次的參賽隊伍皆以別出心裁的公會名稱先聲奪人，例如「瘋狂恰吉大排檔」、「MVP秒殺集團」、「掌握你的命」、「不開花的仙人掌」、「玩人帝國—重裝上陣」等等，而參賽成員皆表示很高興能參加「RO公會爭霸戰」，因為可經由比賽過程使公會成員間更有默契。

創意不再

遊戲產業現隱憂

根據美國市調機構iSuppli公司一份市場調查報告指出，雖然目前遊戲產業看起來似乎一片欣欣向榮，但背後似乎隱藏著衰退的潛伏危機，尤其是TV GAME市場。因為目前市場上同類型的抄襲遊戲太多，已經讓玩家對遊戲失去興趣，所以目前三大主機都有面臨成長衰退的危機…

這三大主機中以NGC情形最為嚴重，NGC不管在歐美或日本都銷售嚴重停滯，在歐美銷售量已經遠遠被PS2與XBOX拋在腦後，在日本今年第一季還只賣8萬台，導致任天堂不得不暫時停產NGC主機，以消化400萬台庫存。而PS2方面也調降年度銷售目標，由原本的2250萬台降到2000萬台；XBOX的年度銷售目標也趨於保守，僅預估到2004年6月底全球銷售1450萬～1600萬台。種種跡象表示遊戲產業似乎面臨著一個隱藏的低氣壓，讓業者不得不保守因應。

而「缺乏創意」是目前遊戲產業面臨的最大問題，並直接影響到遊戲產業的成長。如果情況在不改善的話，明年遊戲產業可能會有10%的衰退。

網路魔戒現身！

魔戒：中土網路世界 最新遊戲消息！

《魔戒：中土網路世界（The Lord of the Rings：Middle-Earth Online）》遊戲的一些特性如下：系統允許玩家在遊戲中創造物品，通過各種技能，玩家除了可得到各種天然的材料外，還可以將它們製作成威力更強大的武器裝甲，也可以用於製造食物或各種裝飾用的物品。高等級的工藝技能還可以用以創造各種更有趣更具價值的物品。

玩家可以選擇各種不同的角色來扮演，選擇角色的發展方向，並可以在發展過程中不斷進行修訂，最後在中土網路的世界裡和其它玩家一起形成一個由各種不同角色組成的龐大網路世界。

玩家可以擁有自己的房子，可自行購買各種因應種族的不同而外觀各異的房屋，並使用各種物品為之裝飾，而透過這些房子使遊戲中的社會更具規模。玩家們組成最多9人的團隊進行短程冒險，如完成任務、打怪升級等，也可以和其它角色結成血緣關係－遊戲中玩家可和其它角色結婚，甚至收養其它人作為自己的寶子。




神話
www.gamemyth.com
最佳國民遊戲
限制級比不上普級
天后唱不贏第一名
나이트 온라인
리니지 2
씰 온라인
A3
神話
NO.1
NO.6
天X 2
NO.10
A?
想痛快暢玩神話嗎?
上網下載
http://games.hinet.net/
http://game.seed.net.tw
資料來源：韓國雜誌 net POWER 7月號
YouxiLand
全球歡樂數位股份有限公司
www.youxiland.com
TEL：02-8226-2688 FAX：02-8226-2686
©2003 Youxiland Digital Co.,Ltd.All Rights Reserved
歡樂 夢想 感動…
WE SHARE ALL

捲土重來未可知！

古墓奇兵製作人另起爐灶新作將於近期公佈



消息中指出，因為在開發PC版和PS2版的《古墓奇兵》遇到了很大的問題，Heath-Smith被發行總公司EIDOS免除了董事會的職務，也導致他離開了製作公司Core Design，而《古墓奇兵》系列也被EIDOS轉手交給美國的Crystal Dynamics公司開發，創造《古墓奇兵》輝煌的Core Design自此失去了這個聞名遊戲業界的大作系列。但Smith兄弟將會把這些不快拋諸身後，重新投入工作，爭取成為英國遊戲開發界的新生力軍。

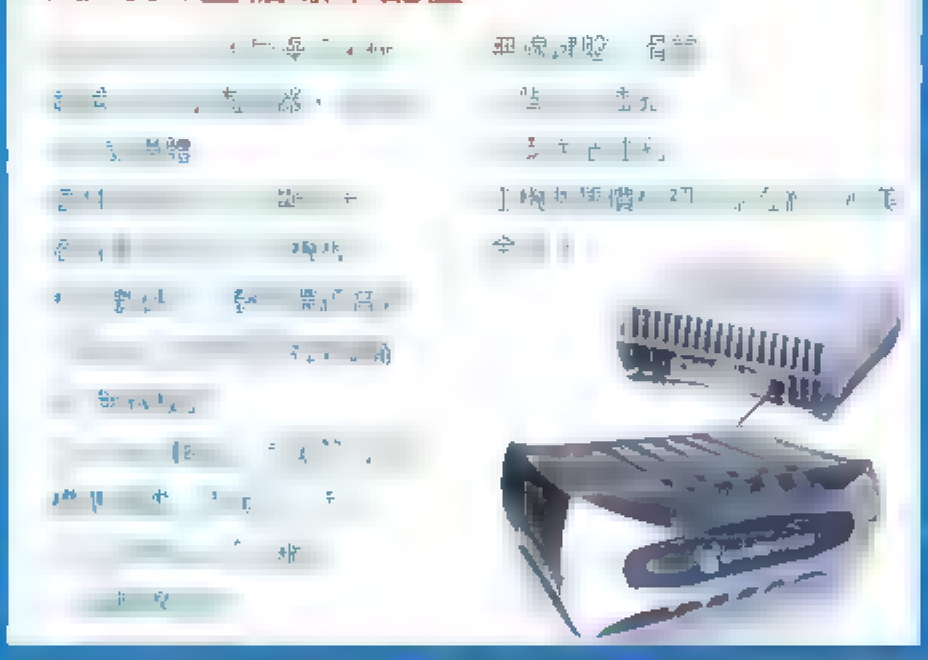
至於新公司開發中的具體遊戲標題，我們也只能靜候其下一步的公開，但CVG已得到傳聞表示新作的標題也許將會為「Tomb Breaker」…至於原來公司Core Design的動向，雖然已經沒有了《古墓奇兵》系列，但據表示他們正在為另一個系列作《Fighting Force》開發新作，而新作還將會支援網路連線。《Fighting Force》曾在PS、PC上推出過1、2代，其中1代以其3D純動作模式在當時同類型遊戲不多的情況下曾獲得了不錯的評價。

史上最強家用遊戲主機問世

Phantom 千呼萬喚使出來

經幾番波折後，Infinium Labs公司最近終於發佈「Phantom」家用遊樂器的消息了。這款主機除了在硬體性能上堪稱史上最強主機。這部次世代遊戲主機最大的特色在於其支援PC遊戲、租借遊戲、遊戲試玩和升級等形式。這是市面上速度最快的主機，有著豐富的遊戲選擇，並且主機有附上一系列的遊戲。「Phantom」宣稱的「always online」的特性給玩家提供了現存遊戲主機中最寬廣的選擇，除了連線遊戲外，玩家甚至可以先在網路上下載遊戲試玩，滿意再正式購買。

Phantom主機標準配置



回教地區民風漸漸開放

PS2銷量在中東地區大有斬獲

SCEI日前表示，PS2除了在全球大熱賣銷售突破5000萬台，連在保守的中東回教地區也有不錯的銷售成績，根據統計PS2與PS主機在中東地區合計銷售已經突破300萬台，這也是遊樂器在中東回教地區最好的銷售數字…

由於回教並不提倡休閒娛樂，所以長久以來娛樂產業在中東地區都不甚流行，更遑論是遊戲產業，而且在2000年還發生一件沙烏地阿拉伯因為任天堂《神奇寶貝》遊戲有倡導崇拜寵物的嫌疑，而下令全面禁止《神奇寶貝》系列在沙烏地阿拉伯販售。另外微軟XBOX遊戲《格鬥超人》也因為遊戲配樂有褻瀆伊斯蘭音樂的嫌疑也因此而全面回收，由此可見遊戲產業在中東地區推動的限制難度極高。

不過PS2能夠在中東地區創下銷售佳績，代表的不但是回教地區民風慢慢開放，對娛樂產業接受度慢慢增加，而且中東回教地區也是個全新的遊戲市場處女地，PS2前進回教地區成功，可能也會引發其他遊戲業者跟進，無形中也拓展遊戲產業的市場版圖。

誰說井水永遠不犯河水

遊戲行業正在開始入侵手機遊戲市場！

諾基亞公司負責遊戲應用開發的資深主管維薩－基爾西表示，針對手機研發的先進遊戲將拓展到除了年輕男士這一傳統市場之外的其他市場。隨著電話技術的日新月異，遊戲行業的幾家巨頭正在開始進軍手機遊戲市場，而手機遊戲市場裏那些稍小型的企業將不得不為了自己的生存而拼爭。

基爾西表示，諸如Electronic Arts和Sony等知名電子企業正在瞄準手機遊戲市場，他說：『旨在吸引女性遊戲愛好者的手機遊戲領域的投資太少，但在歐洲，手機用戶一半為女性，所以這一市場將有相當大的發展潛力。』

諾基亞正在試圖簡化手機遊戲研發流程以鼓勵研發商推出新創意，今年夏天諾基亞從日本SEGA公司收購了多人遊戲技術使得其遊戲研發能力邁上了一個新臺階。諾基亞最新版的研發商平臺使得研發商可以同時為一系列手機編寫軟體，相同的平臺可以用於三星的SGH-D700和西門子的SX1phones編寫遊戲軟體，這些遊戲還可以定於今年年底前面市的諾基亞6600手機上運行。







昌哲科技股份有限公司
235台北縣中和市連城路258號14F之5
Tel：886-2-8227-2208
Fax：886-2-8227-2206









FPS經典再現

《雷神之鎚4》的遊戲開發消息

在日前才結束的「Quakecon 2003」活動上，John Carmack除了讓現場玩家搶先試玩目前開發中的超大作《毀滅戰士（Doom）3》之外，另外他也透露了《雷神之鎚（Quake）4》的遊戲開發消息…

Id Software長久以來就一直被認為是3D遊戲的先趨，而被譽為「3D之神」的遊戲設計大師John Carmack更是創造經典遊戲《毀滅戰士DOOM》與《雷神之鎚QUAKE》兩大3D經典遊戲的祖師爺。雖然目前John Carmack正為了最新作《毀滅戰士3》忙得焦頭爛額，但他也並沒有因此而忘記另一款大作《雷神之鎚4》開發工作喔！！



在日前才結束的「Quakecon 2003」活動上，John Carmack除了讓現場玩家搶先試玩目前開發中的超大作《毀滅戰士3》之外，另外他也透露了《雷神之鎚4》的遊戲開發消息。目前《雷神之鎚4》是由另一組人馬負責開發，而且已經開始進入3D模組製作階段，而由於全新3D引擎的威力提升，《雷神之鎚4》將會有超越《毀滅戰士3》更驚人的視覺表現。

可愛到底終不悔！

《星空之門》打造可愛奇幻世界

由香港「天朝數碼娛樂有限公司」研發製作，「遊戲新幹線」代理發行的線上遊戲《星空之門》（Stargate Online，簡稱SGO）將於本年度第四季與玩家見面。



「天朝數碼娛樂有限公司」於2002年在香港正式成立，由一組超過10年數碼遊戲製作經驗的專業團隊所組成，以無限的熱誠與創意，獨特設計、嚴謹製作為經營理念，希望開發出玩家熱愛的遊戲，為遊戲界注入一股全新動力。而星空之門（Stargate Online）即「天朝」轉向開發大型網路遊戲後的首部作品，已由「遊戲新幹線」取得代理權，並預計於2003年秋末在台上市。

而對玩家來說，最期盼在線上遊戲世界裡擁有代表自己獨特個性的角色，因此，《星空之門》在這方面下了很大的苦功，讓角色造型不但可愛且變化多端，每個人物都可裝備上頭部、左手、右手、上身、下身、武器、盾牌及和背部各個部份，且各部份的裝備都相當有科技感，並有染色系統，能讓愛秀的玩家打造屬於自己的特色。

《FIFA 2004》面子大

三大巨星為其代言

EA正式宣佈他們的多平台足球遊戲《FIFA 2004》已和三位世界著名球星簽訂代言協議，三名球星除了擔任遊戲的代言人出現在包裝封面外，還會將他們的球技帶到遊戲中。

英國超人氣球隊阿森納前鋒亨利（Thierry Henry）、義大利球隊尤文圖斯隊長皮耶隆（Del Piero）、世界盃冠軍巴西前鋒剛簽約西班牙勁旅巴塞隆納的羅納度（Ronaldinho）將會組成「宣傳夢之隊」推廣《FIFA 2004》。

《FIFA Football 2004》的遊戲製作人Danny Isaac發言表示：「我們不斷地在遊戲裡發掘足球體驗，來為FANS們提供最好的遊戲，並最忠實地在遊戲裡表現他們的足球英雄。今年選擇了Henry、Del Piero和Ronaldinho擔任代言，以確保FIFA系列繼續成為世界足球玩家愛好者的首選產品。」

EA歐洲市場經理Clive Downie也表示：「FIFA Football系列是世界上賣得最好的運動遊戲系列，這次能和三名世界球星合作，我們感到非常興奮。」

《FIFA Football 2004》預定將會在2003年10月推出PS2、PS、GameCube、GBA、Xbox和PC版本。

台韓線上遊戲兩大廠聯姻

遊戲橘子、NCsoft結盟 NC Taiwan成立

遊戲橘子與NCsoft結盟組成的合資公司——NC Taiwan（吉恩立數位科技股份有限公司）成立，倍受期待的「天堂II」也已展開中文化作業，預計今年第四季展開台灣地區的測試活動。



吉恩立由遊戲橘子持股51%，原天堂研發商NCsoft持股49%，資本額為新臺幣一億四千萬，遊戲橘子執行長劉柏園擔任吉恩立董事長，執行長則由NCsoft海外營運長金政煥擔任。身兼遊戲橘子董事長及吉恩立董事長雙重身份的劉柏園表示，在經營台灣市場方面，吉恩立將主打研發以及代理NCsoft自製研發之新產品，遊戲橘子則將以拓展數位娛樂營運平台以及擴大市場為主要目標，兩家公司角色相互分工，合作關係更勝以往NCsoft與遊戲橘子的「研發－代理」關係。他更表示，藉由這種全新型態的合作營運方式，不僅能創造遊戲橘子、NCsoft及吉恩立三贏局面，更將開啟線上遊戲產業經營的全新模式！！



吉恩立數位科技

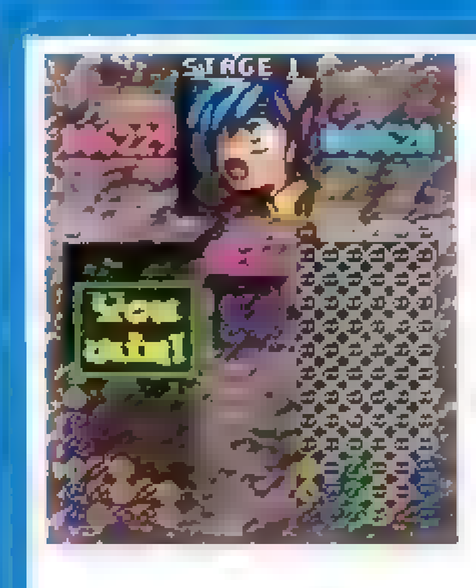
尼爾斯廣場

全國國民討論時事的聚會場所


ILLUSTRATOR 夢路霧子
宿命的初會
化為血的羈絆 纏繞在光明與黑暗之間……
吸血鬼之傷
VAMPIRE HURTS
CXC CREATE
智冠科技

初試啼聲！

N-Gage遊戲畫面表現不俗！



Nokia預定於10月7日推出的掌上型遊戲機「N Gage」最近公佈了部份遊戲的畫面。Nokia近日剛宣佈與SEGA達成協議將收購SEGA子公司「Sega.com」以獲得SEGA的手機遊戲開發中間軟體SEGA NETWORK APPLICATION PACKAGE (SNAP)，預計這項技術將會廣泛地應用於N-Gage遊戲平台中。

由官方網站公佈的部份遊戲畫面及執行動畫看來，N-Gage有著不俗的表現，至於能否達到Nokia兩年內出貨600萬的目標，讓我們拭目以待吧！

- SEGA開發的動作遊戲《SonicN》、運動遊戲《VR網球》、方塊遊戲《Puyo Pop》、益智遊戲《超級猴子球》
- Activision發行的運動遊戲《滑板高手（Tony Hawk''s Pro Skater)》
- Eidos的《古墓奇兵》N-Gage版、動作遊戲《Pandemonium》
- THQ的賽車遊戲《MotoGP》、棒球遊戲《MLB Slam》

果然是銷售大廠

Ubi soft慶祝遊戲軟體銷售量正式突破1億套

作為全球知名的遊戲發行商，Ubi soft目前軟體銷售量終於正式突破1億套，為了慶祝同時也是向全新方向邁進，該公司近日正式更改了公司Logo，準備以全新形象面世。Ubi目前的彩虹Logo是在1994年起用的，不過近年來Ubi soft在全球的知名度不斷提高，公司競爭力也日益增強。而這個新Logo則能更好的反映該公司不斷提升的市場地位。



「我希望Ubi soft能夠成為業內出現率以及認知度最高的品牌。」Ubisoft總裁兼CEO Yves Guillemot說，「這一全新形象反映了我們在玩家群以及業內專業人員間不斷提高的知名度。它同時也標識著我們的基本理念。」

這一全新Logo將會首次在其後的大批新作中出現，《XIII》、《超越正邪》、《波斯王子：時之沙》、《湯姆克蘭西之彩虹六號3》、《湯姆克蘭西之幽靈行動：叢林風暴》等大批備受矚目的大作上，將會標上這充滿時代感的全新Logo。

UBISOFT

培育遊戲英才！

方正、唯晶打造中國遊戲教育未來

據悉，北京方正育樂文化發展有限公司與台灣唯晶公司正式聯手合作，重新打造中國遊戲教育產業的未來！

2002年九月唯晶公司在研發《聖女之歌II》的同時步入大陸的遊戲教育領域，把先進的加拿大CIA高科技互動藝術學院的遊戲教育資源引進到國內，並且先後與上海托普信息技術學院和南京師範大學美術學院聯合開辦了遊戲設計培訓班。現在，唯晶為了更好地專心製作遊戲產品，並計劃把全部精力投入到線上遊戲及PS2遊戲的研發上，因此將中國大陸方面的遊戲教育業務全部轉交給北京方正育樂文化發展有限公司主導，並正式與方正育樂公司建立合作關系。



方正育樂公司主導唯晶的遊戲教育業務之後，在保留加拿大教育資源的同時，引進了日本遊戲情報學院的教育資源和中國台灣的製作資源，使遊戲教育和實踐體系更趨成熟和完善。

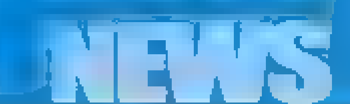
遊戲網站也兼算命

遊戲橘子「魔法命相館」開張啦！

繼和全球歡樂首開同業合作先例後，遊戲橘子再次率先將經營的觸角從單純線上遊戲的領域，邁向全新多元的數位娛樂平台。首波推出的異業結合服務包含：魔法命相館及免費撥接服務，未來遊戲橘子不僅止於線上遊戲的領導品牌，更期待成為數位娛樂的代名詞。

遊戲橘子的魔法命相館結合了國內最hito的四大熱門網站，讓玩家可以更方便更迅速的方式，在遊戲橘子的數位娛樂平台達成「one-stop shopping」的效果。命相館包括：占卜大觀園、摘星工廠、科技紫微網、Ifate等中西方命理。不論是西洋擊愛的星座、塔羅、魔法占卜，或是東方神秘的紫微斗數、姓名、八字、卜卦等，琳瑯滿目一應俱全。

遊戲橘子與上述廠商藉由GASH付費機制的合作，讓原本受制於付費方式的數位內容提供商，以雙軌付費的方式，增加後台營運靈活性，降低收費營運所需的門檻，並拓展雙方不同年齡層和不同屬性的會員。而未來，遊戲橘子計劃在最短的時間內，陸續推出更多更豐富的數位娛樂服務，如手機圖鈴、行動JAVA GAME、VOD等，讓會員們不僅可在平台上暢玩遊戲，更可享受前所未有的e時代數位娛樂生活。



價高者得！

Blizzard、Sierra等知名遊戲部門將會分開拍賣！

雖然Vivendi Universal Entertainment公司已宣佈將與美國全國廣播公司（NBC）合併，但據表示他們遊戲部門（Vivendi Universal Games）將不在合併範圍內，旗下的各遊戲公司（包括Blizzard、Sierra、Valve Software等）有可能將會被分開拍賣。這些遊戲公司看來正面對莫測的命運。



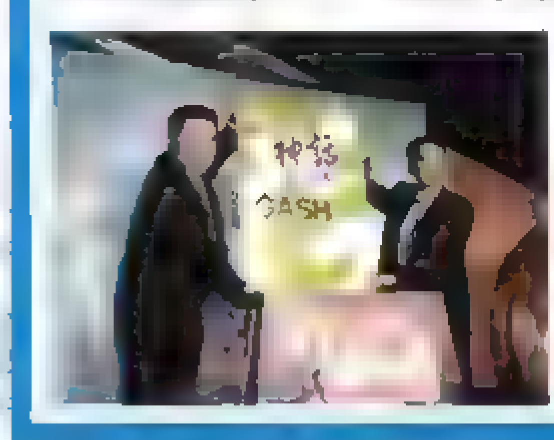
一開始，Vivendi Universal希望能將整個遊戲部門以20億美金的價格出售，在今年初的時候，交易幾乎成為事實，5月份的時候，公司發言人曾通知路透社表示交易會很快進行，並會在今年夏季末正式公佈。但後來自銀行業和遊戲業界的消息來源表示，交易之所以告吹是因為對方只同意以8億美金左右的價格進行收購，與Vivendi Universal所說的20億美金相去太遠。Vivendi Universal公司也曾表示過「我們已多次坐在談判桌上，又多次離開，我不知道他們是否真的有誠心和我們談判，看來我們並不是他們（指收購者）的首選。」

破天荒合作！

遊戲橘子、全球歡樂共創「GASH神話」

由全球歡樂所營運的「神話」線上遊戲，在今年暑假推出之後就受到各方注目及好評，而遊戲橘子所提供的的數位娛樂營運平台「GASH」，在台灣不僅擁有超過400萬的儲值會員，並已完成國內最完整最方便的點數儲值金流機制。雖然雙方在遊戲業界彼此是競爭對手，但為了讓玩家有更好的體驗和更方便的儲值機制，這次打破慣例攜手合作，讓廣大的玩家未來可以使用遊戲橘子的GASH點數，盡情暢玩「神話」線上遊戲。

面對外界對這次合作案的關切，全球歡樂執行長金勳表示壓力很大，但是想到藉由「GASH」的付費機制可以讓玩家更為便利，擴展現有通路的不足，他認為是項有意義且具突破性的合作；遊戲橘子執行長劉柏園也認為，遊戲橘子長期以來一直經營建製數位娛樂平台，此次全球歡樂的加入，無疑給了這個平台一劑強心針，再



加上以研發起家的全球歡樂，配上遊戲橘子健全的數位娛樂平台，不僅可豐富平台內容，更可以幫助全球歡樂接觸到更多的消費者。

顯示卡大廠暗中較勁

XBOX2將使用ATI Radeon晶片！

由於贏得了微軟下一代XBOX遊戲機圖形核心的巨大生意，估計ATI在2005年的收入可以上升到3500萬美元。據ATI稱，相關的談判已經進行了一年之久，而ATI將首先在Marlborough中心進行圖形晶片的設計。

ATI市場副總裁Bergman沒有對下一代XBOX的圖形技術做任何評論。不過我們知道Marlborough目前正在進行代號R500的VPU設計工作，而即將上市的R400是由ATI在Santa Clara的隊伍負責的。R500正是R400的接班人，估計在2004年下半年推出，據稱它將是一款DirectX 10級別的產品，而DirectX 10將隨微軟下一代主力作業系統Longhorn在2005年發佈。

來自Merrill Lynch的高級分析師Joe Osha認為，ATI有望在2005年獲得2500萬至3500萬的收入，相當於每股5－8個百分點的升值，而XBOX2估計在2005年聖誕發售。相比之下，NVIDIA將會在2005年損失2.5－3.5億美元的收入，或者相當於每股收益降低8－12%。



歐洲遊戲產值超越日本

高達60億歐元！



歐洲遊戲產業持續蓬勃發展，甚至以每年200%的成長率成為近年來最快速發展的遊戲市場，而根據歐洲ELSPA協會最新公佈的一向市場調查報告指出，2002年歐洲遊戲市場總產值逼近60億歐元約65億美金，（台幣約2200億元），超越日本成為僅次於北美的全球第二大電玩市場。

整個歐洲遊戲市場由十多個國家共同組成，其中最大的市場是英國，其次為德國、法國，而歐洲各國電玩市場的產值如下：

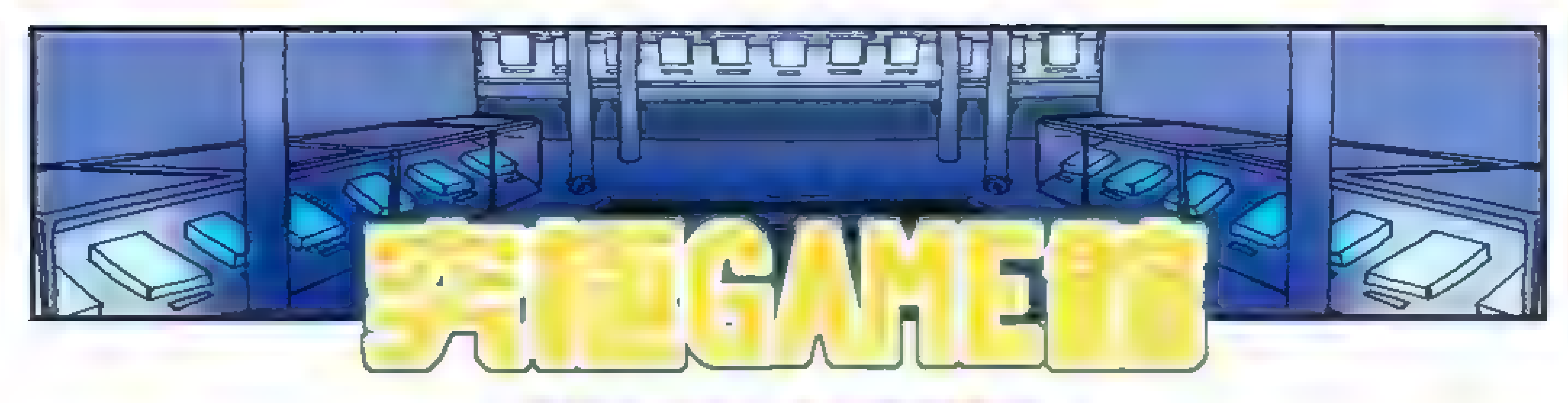
[illegible]	17億1900萬歐元
[illegible]	11億9600萬歐元
[illegible]	9億9000萬歐元
[illegible]	4億7600萬歐元
[illegible]	4億3800萬歐元
[illegible]	4億1500萬歐元
[illegible]	3億4300萬歐元
[illegible]	2億5900萬歐元
[illegible]	1億2000萬歐元


新起點　新規則　新夥伴
○永久禁止角色移民，許你一塊乾淨的土地
○特武無上限，Grade10首次開放
院長的大發明
什麼！我們的國家有醫院？？？
不只有醫院，那位醫生靠著龍族最偉大的發明之一，還賺了不少錢現在三國主城的醫院中的醫生，他們正在調查一些數據只要圓滿達成調查的任務，醫生就會大方的送你獎品喔！
讓我們一起到雷提重新開始　www.dragonraja.com.tw

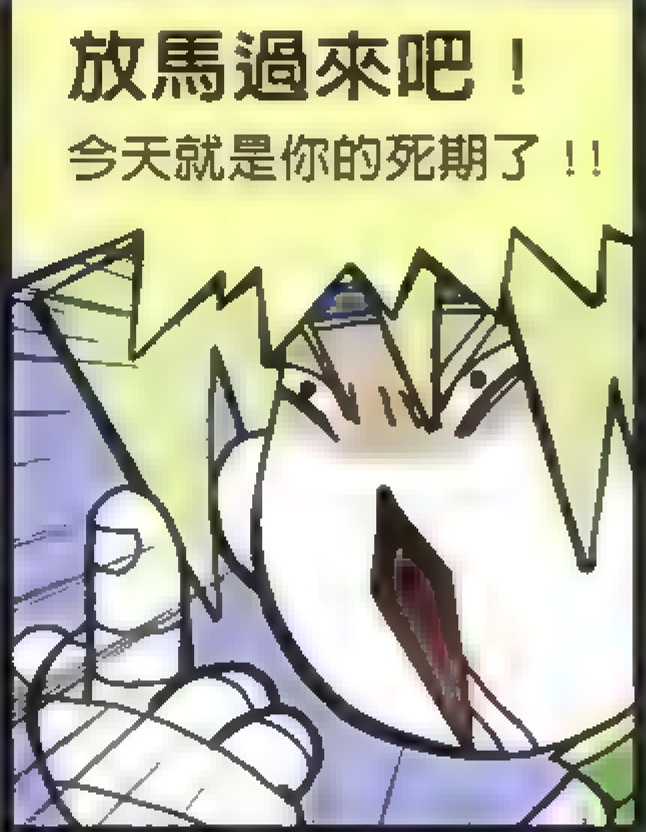

IGS 鈊象電子股份有限公司
INTERNATIONAL GAMES SYSTEM CO., LTD.
www.igs.com.tw

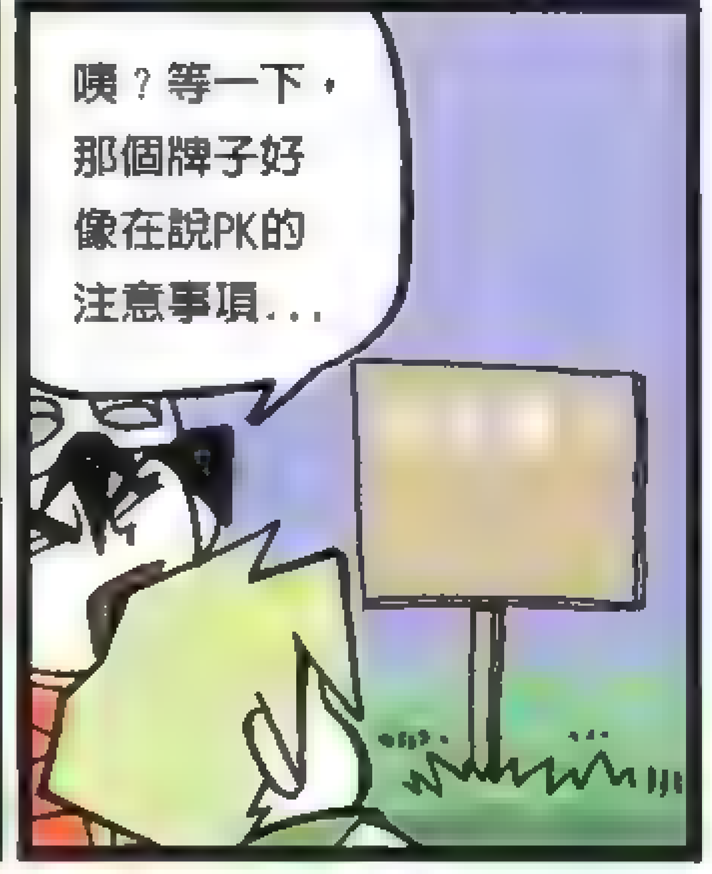


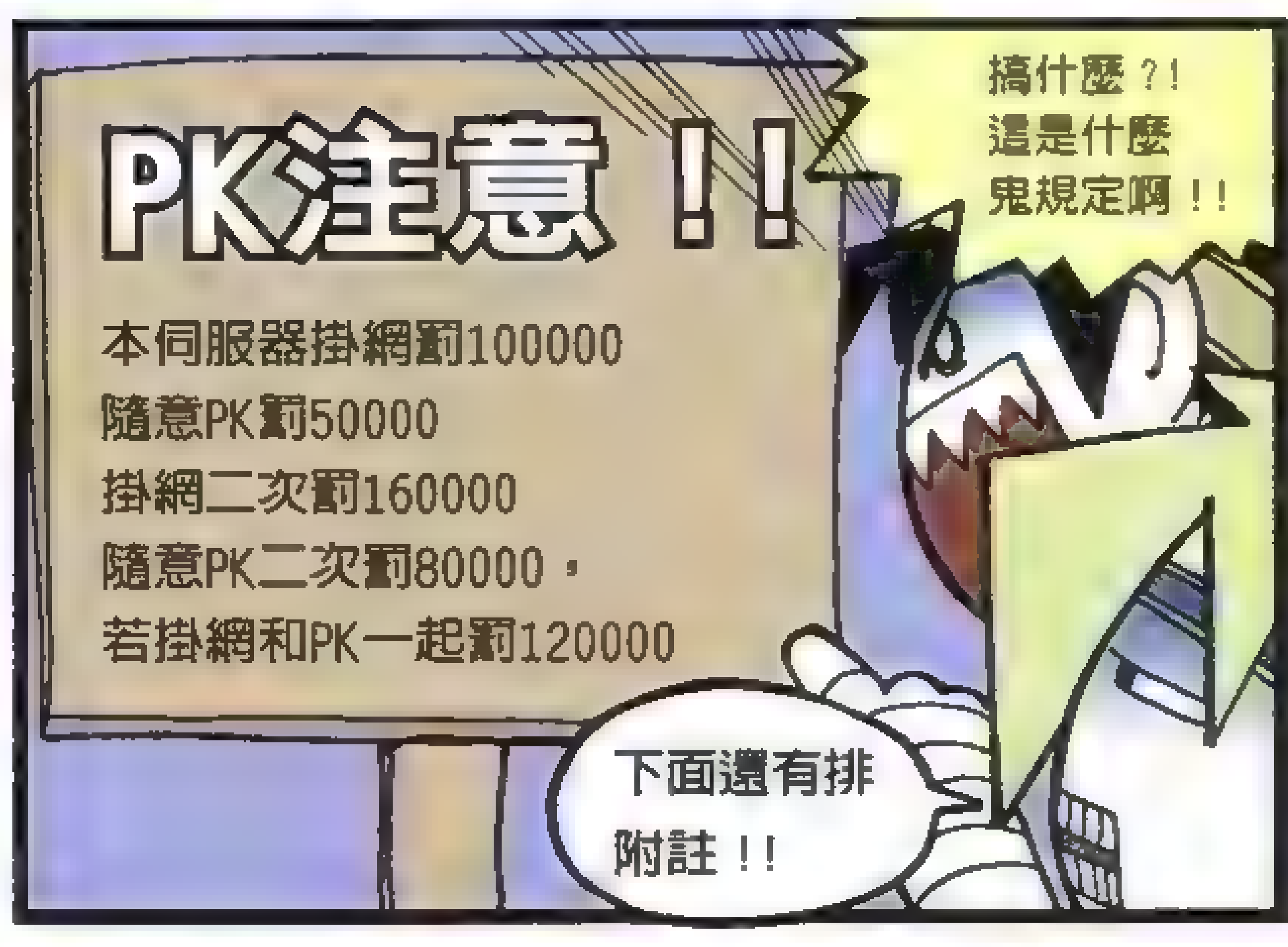
仙劍幻境
水晶之魂
浩浩蒼穹風起雲湧 莽莽大地神弛魔道
今生 因果輪迴
京群超媒體股份有限公司
11月隆重上市
台北縣中和市中正路868之3號14樓 客服專線：02-8221-3886 FAX：02-8227-6069

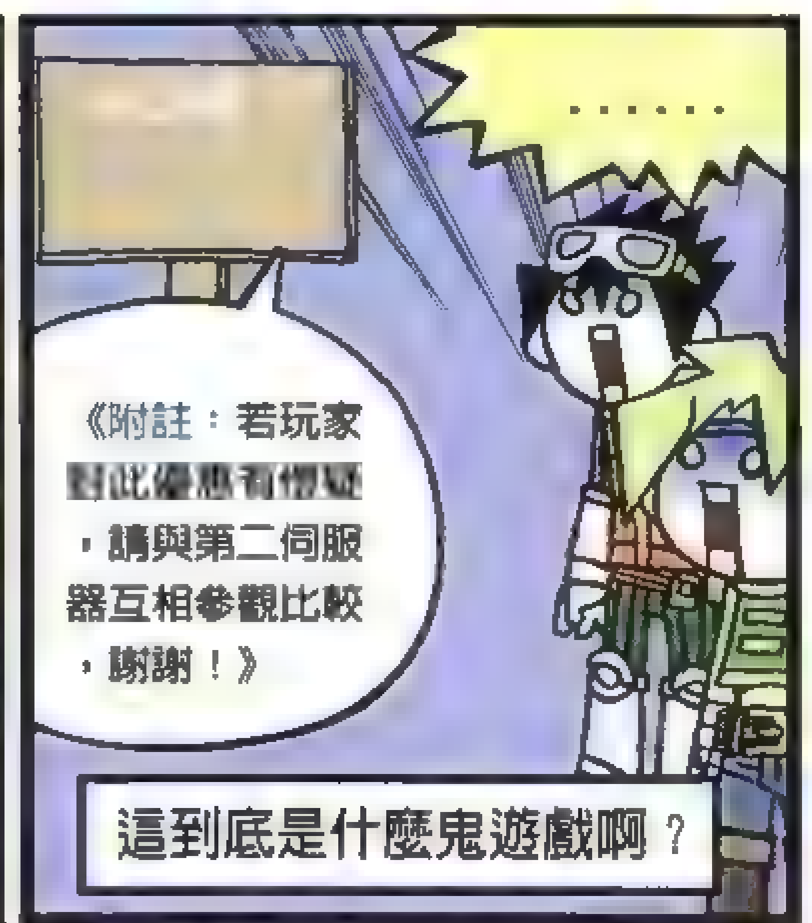

究極GAME館


來PK吧！！藍斯洛！
我看你不爽很久了！！


放馬過來吧！
今天就是你的死期了！！


咦？等一下，
那個牌子好
像在說PK的
注意事項...


PK注意！！
本伺服器掛網罰100000
隨意PK罰50000
掛網二次罰160000
隨意PK二次罰80000，
若掛網和PK一起罰120000
搞什麼？！
這是什麼
鬼規定啊！！
下面還有排
附註！！


......
《附註：若玩家
[redacted]
，請與第二伺服
器互相參觀比較
，謝謝！》
這到底是什麼鬼遊戲啊？

Age of Mythology: The Titans

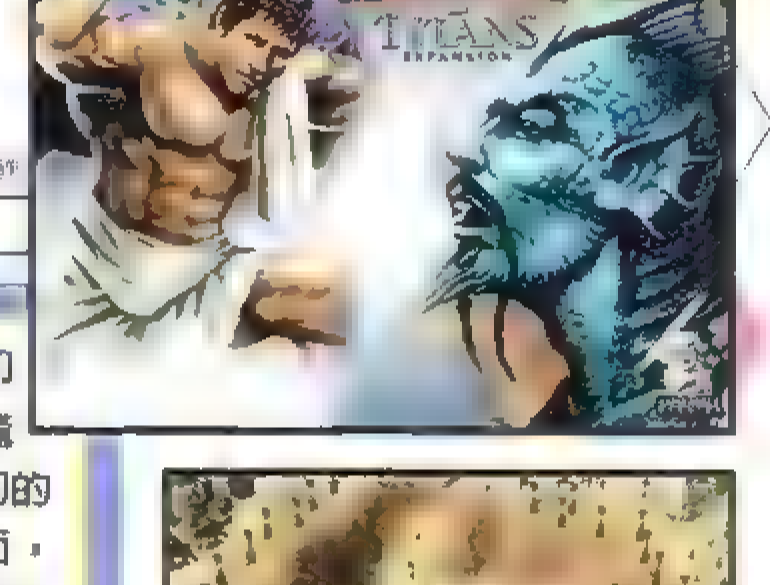
神話世紀：泰坦



研究製造所：Ensemble Studios　販賣代理所：台灣微軟

遊戲類型：即時戰略

預定推出日 年 月



還記得 2002 年那個以神話時代為背景，在即時戰略遊戲界掀起一片狂潮，造成玩家們趨之若鶩的 Age of Mythology《神話世紀》嗎？延續當初的幻想神話的遊戲構想配合更臻完美的 3D 遊戲介面，挾著銳不可擋的氣勢在 2003 年即將推出全新的資料片 Age of Mythology: The Titans《神話世紀：泰坦》，而這次又將為玩家帶來什麼令人驚奇的地方呢！在遊戲即將上市之際，小尼再次帶領玩家們先體驗一下全新的《神話世紀：泰坦》吧！



資料片中提供全新的地圖。



泰坦全貌，光是看他的長相就令人不寒而慄。

邪惡的象徵——泰坦神

在介紹遊戲之前，先來介紹一下這個令人畏懼的神祇：泰坦神 (Titan)，相信玩家們對於神話世紀中取材自希臘、埃及、北歐三大文明九大主神都已經非常熟悉，這次推出的資料片 Age of Mythology: The Titans《神話世紀：泰坦》再加入了全新的亞特蘭提斯 (Atlantean) 文明，這次新增的文明加入了 12 個新的神力，18 個新的人類單位和 10 個令人畏懼的神話單位！這些超乎你所想像的神力，都將在全新的地圖與戰役中任憑你操控自如。同樣也是希臘神話中的神祇，泰坦 (Titan) 其實指的就是天神與地神所生，為六男六女的十二巨人族，傳說最初巨人族支配著這個世界，後來因為宙斯的關係而投身黑暗世界，形成為正義與邪惡鮮明的對立關係。

亞特蘭提斯文明的主神與次神

在新增加的亞特蘭提斯的文明當中，玩家們可選擇的第一主神為大地之母蓋雅 (Gaia)，她可以算是希臘神話中出現最早的神祇，蓋雅 (Gaia) 的神話也是根據歷史記載並依照亞特蘭提斯 (Atlantis) 的經典而演進的，柏拉圖 (Plato) 在對亞特蘭提斯 (Atlantis) 所記載的文獻中大量提到這個文明的運河能夠增加資源移動的速度，因此蓋雅 (Gaia) 的神話演進也就擁有了 "運河能力"，透過這個能力可以讓村民的移動更快速。

而在次神的選擇分別有海神歐遜 (Oceanus)、女神勒托 (Leto)……等等；勒托 (Leto) 擁有產生巨大蜘蛛巢穴的神力，基本上她使用的都像是看不見的 "夜間" 神力或是會 "隱藏" 自己的動物。而當玩家們晉升為英雄時代後，可以在泰坦女神瑞亞 (Rheia)、希亞 (Theia) 中任選一個所要信奉的神。另外玩家還有亞特蘭斯 (Atlas) 與冥界之后赫佳特 (Hekate)可選擇，她們提供了強大的神話單位，玩家們在進入神話時代之後可以再挑選這兩名神祇中的任何一個來膜拜。當然囉，這些新增加的神祇都各有千秋，也分別擁有強大的神力和精悍的神獸部隊，例如這次新出現的就有類似鐵甲龍及水鬼的神獸部隊，還有雙手持劍的新兵種，玩家們只要好好善加利用他們的特點，敵軍絕對是望塵莫及準備投降的。



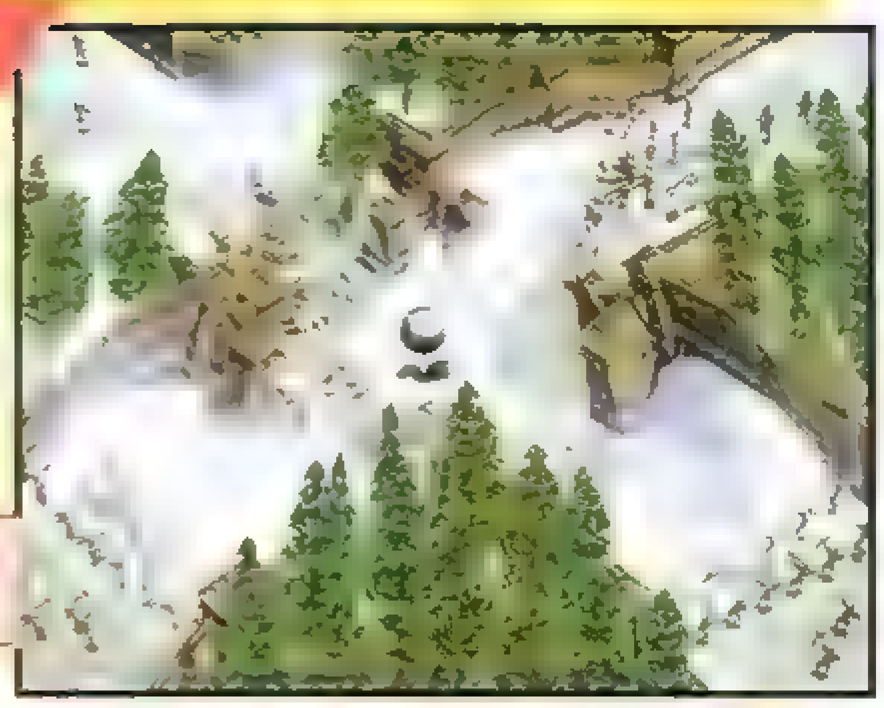
加入不曾見過的神獸部隊與兵種。



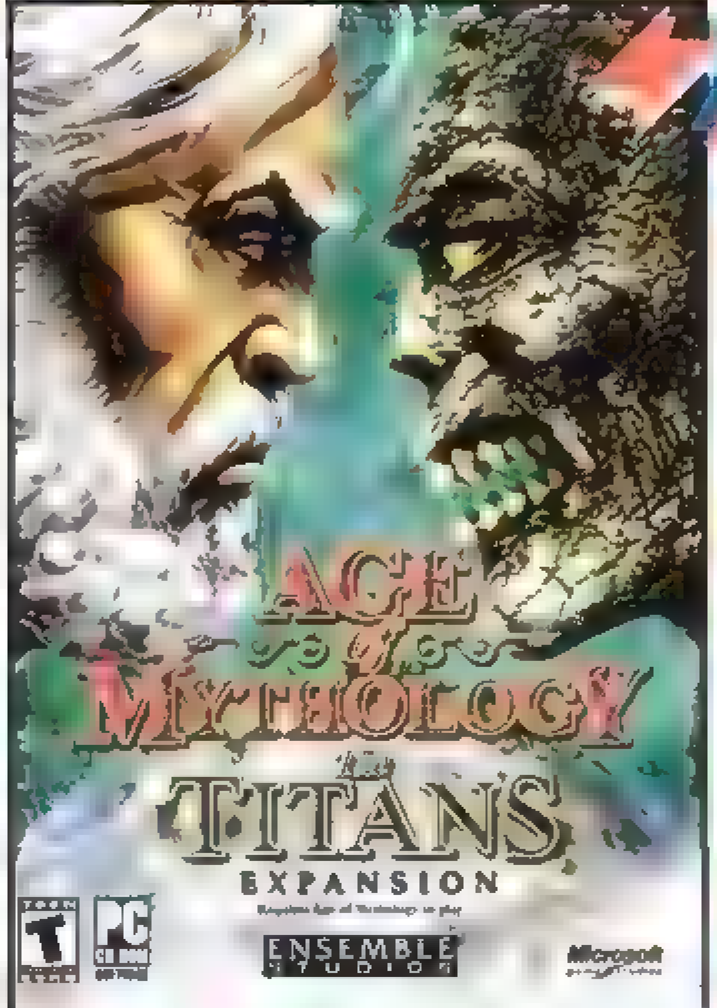
神獸看起來像不像鐵甲龍！？

全新的神話 更強的破壞力

這次的資料片加入了全新的「單人戰役」，因此玩家們可以藉由全新的地圖重返失落的亞特蘭提斯（Atlantean）文明一探究竟，利用獨一無二的民族特點對敵人展開攻擊，然而泰坦神（Titan）也會因為你的釋放將他的力量全然地釋放出來，這個時候你就可以任意使用它的神力，向對手進行多次的攻擊與大規模的破壞，保證敵人一定哭爹喊娘叫苦連天。在進行了連串的攻擊之後，玩家們就可以晉升所選擇專屬的文明至英雄狀態，更不得了的是玩家們可以建立自己的文明國家，並且透過難以估算的數種方式來進行這一場戰役。

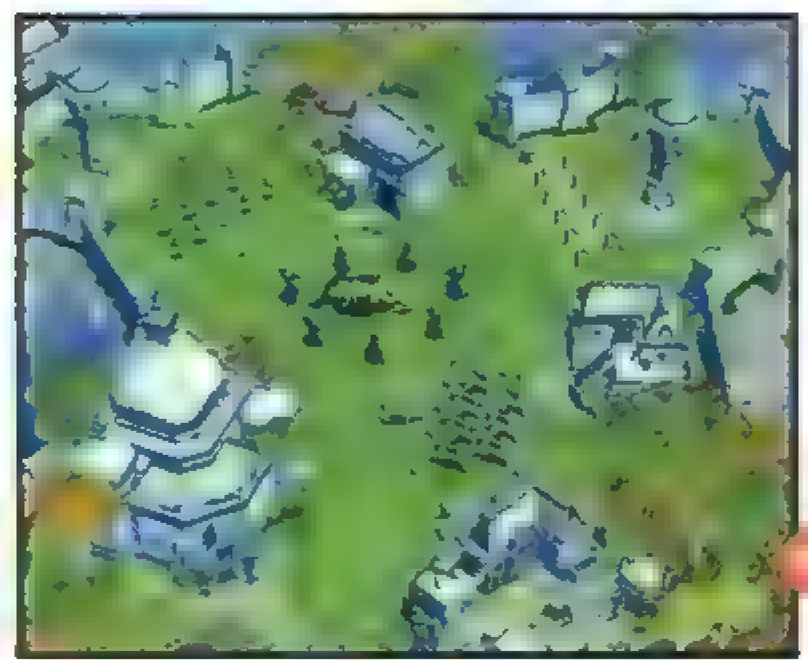


向敵人進行大規模的破壞行動。



新單位新設計

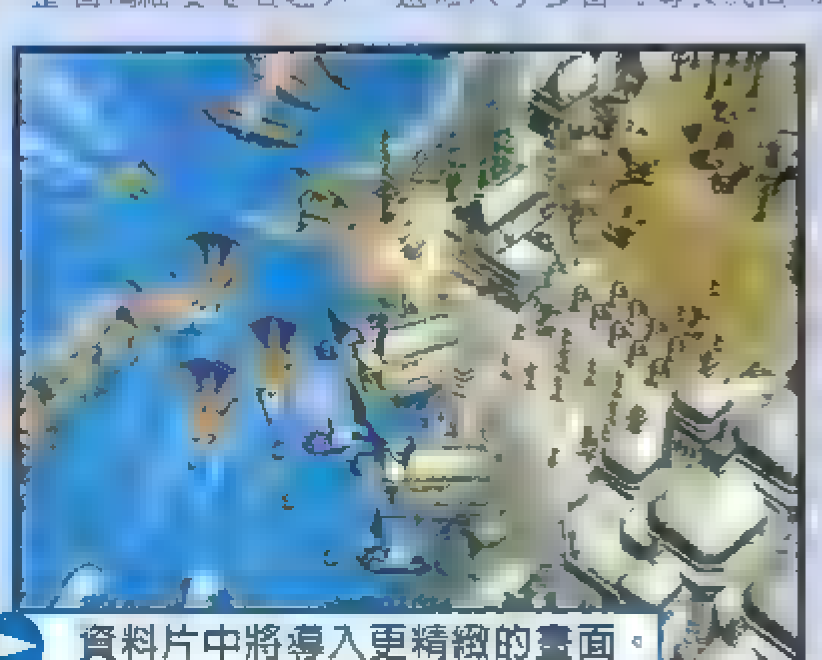
這樣還不滿足嗎？沒錯，當然不能夠輕易的放過敵手，非要把他打的落花流水不可。當玩家們晉升為英雄時代後，就可以利用所獲得獨特文明的能力，例如：控制時間與空間……等等，配合上新增加的神獸部隊，保證可以讓玩家們在全新的地圖中進行探索，並且一一體驗泰坦眾神們的神力有多麼令人畏懼了。還有，最值得玩家們注意的一點就是，取決勝負的關鍵就在於玩家所創造的泰坦單位，善加利用您的泰坦單位，這種單位將能夠壯大你的神獸部隊與人類單位，並且強化敵軍並對其文明進行大規模的毀滅及降雨的損害。



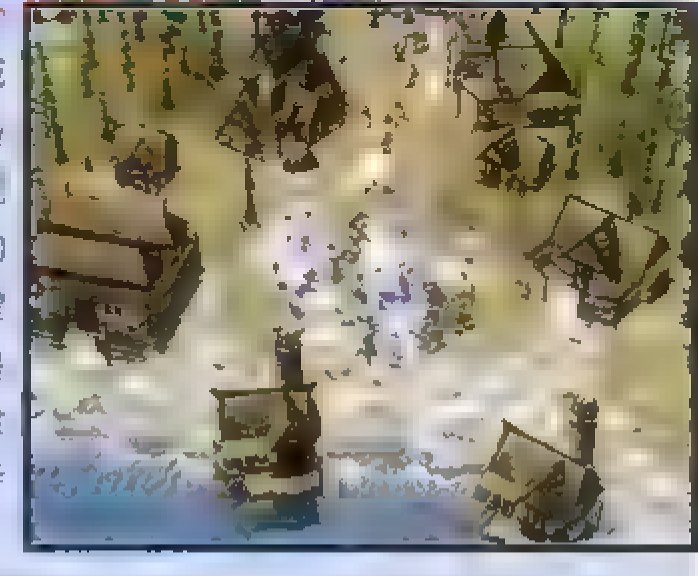
率領你的神獸部隊大規模進攻吧！

精彩的故事情節

在去年 Age of Mythology《神話世紀》推出之際，便以 3D 介面作為遊戲重大突破的特點之一，並讓所有愛好即時戰略遊戲的玩家發出一片驚艷之聲，在這次推出的資料片 Age of Mythology: The Titans《神話世紀：泰坦》中，為了滿足所有的玩家們，不但是在遊戲畫面下了一番功夫，將整個精細度提高之外，還融入了多個流傳於民間神話的重要章節、同時更加入更多不同的元素與角色在劇情中供玩家去探索與挖掘。而在更逼真完美的 3D 介面以及遊戲中電影動畫技術的相輔相成之下，更進一步豐富了整個遊戲的劇情，讓這款遊戲的可玩度向上大大提升，玩家們應該是迫不及待想要在全新戰役中一展身手了吧！



資料片中將導入更精緻的畫面。



好啦！洋洋灑灑的寫了這麼多，相信玩家們應該對 Age of Mythology《神話世紀》所推出的這款全新的資料片 Age of Mythology: The Titans《神話世紀：泰坦》應該有了初步的了解了吧！當然這還只是冰山的一角，神力無窮的泰坦可是個狠角色呢！小心，Age of Mythology: The Titans《神話世紀：泰坦》就要來給你一點顏色瞧瞧囉！



軒轅劍外傳 蒼之濤

- 研究製造所：大宇工坊
- 販賣流通所：大宇工坊
- 遊戲類型：角色扮演
- 科技需求：未定



預定推出日
未定

《軒轅劍》系列一直是大宇的金字招牌之一，而每代之後也會習慣性地再推出外傳，一來依玩家反應改良原先正傳不足之處，二來也可以提高每代開發成本之效益，不僅滿足了玩家的需求，也對出資的老板有所交待，皆大歡喜，誠然是遊戲製作單位應參考學習之目標。

女主角車芸與侍寵雲狐將是本代的重頭戲

上古歷史的另一種發展

紀元三八三年，乃歷史上之「五胡亂華」時代。北方秦帝國皇帝苻堅，任用政治家王猛、名將慕容垂二人輔佐，以恢弘無匹之胸襟與魄力，　統了北中國，結束當時六族混戰之局面。苻堅大帝壯志如雲，決心繼續親自揮軍南下，準備一舉擊滅在江南苟延殘喘之晉帝國，將分裂的中國再次統一。

秦晉二國大軍，在寒氣逼人的淝水畔列陣交兵；號角響起後，秦軍勢如破竹，以雷霆之威渡過了淝水，晉軍登時潰不成軍。面對兵臨城下的秦國大軍，晉帝國宰相謝安帶著幼帝司馬曜俯首歸降，秦皇苻堅成功完成了一統中國之宏偉心願。秦國的黑色旗幟繼始皇帝之後，再次飄揚在九州的每　塊土地上⋯⋯⋯

一個我們原本所熟知的歷史，竟然有了撼天動地的大變化！

DOMO歷史教室

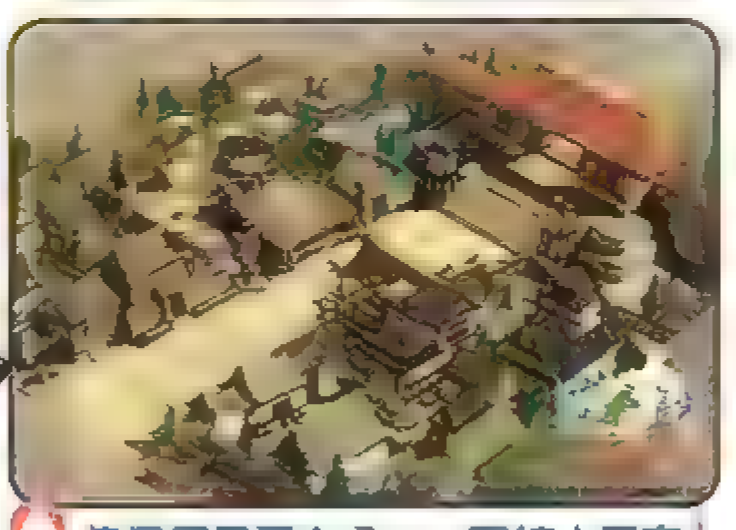
淝水之戰

晉孝武帝太元八年　紀元383年　，前秦帝王苻堅統一了北方後，率領北方各族所組成之八十七萬聯合大軍南下，意圖一舉滅掉東晉。秦晉對峙於淝水，晉軍統帥謝玄請求秦軍稍退，以便讓晉軍渡水決戰，苻堅應允。但秦軍後退之際，晉軍降將故意在軍伍中高呼　「秦軍大敗！」，六族聯合軍不禁人心浮動，一退不可復止。此時人數僅僅五萬之晉軍乘勝追擊，前秦大敗，最後土崩瓦解而亡，而東晉終得以繼續偏安江左。

自春秋時代便流傳的軒轅劍傳奇



傳說中可以吸納「王霸之氣」的五嶽結界之一——泰山大封神台



傀儡國君晉文公，一直被太辰宮的祭司軟禁於此曲沃城中

在距離苻堅大帝的秦帝國約一千年前的春秋時代，在一代霸主齊桓公死後，天下多年間陷入了霸權真空狀態。此時，　向位處北方蠻荒邊陲、毫不起眼的晉國，悄悄派出了國內的巫神、祭司們，陸續前往當時位於齊、楚、秦、鄭等列強國境內的五嶽山巔上，以五百位童女之鮮血作為獻祭犧牲，列下了據說可將天下「王霸之氣」悉數吸納聚於晉國身上的神秘「五嶽結界」，開始積極企圖成為天下的新霸主。

晉國當時的國君，是被後世稱為「春秋五霸」之　的晉文公，但實際上，晉文公只不過一位傀儡君主，晉國的真正實權全掌握在一個充滿神秘色彩的神巫祭司集團—「太辰宮」之手中。太辰宮領導者「太辰」，擁有九位各自擁有神秘強大法術的「九龍子」祭司。「九龍子」們以本身的法術力量，配合由晉國北方山戎野人所構成之晉國大軍，在城濮一役擊敗了當時號稱天下無敵的南方楚成王熊蠻大軍，　下躍為全天下最強大之國家！氣勢高張的「太辰宮」，強令周天子前往晉國領土內參與他們所指定之盟會，向全天下人昭示晉國才是當今的新霸者，並公然開始陸續吞併起晉國周邊的各個弱小國家。

機關術更早之前的傳承

在晉國鄰近不遠處，有一個叫「令狐」的弱小邦國，國內一位名叫車芸的年幼少女，正帶著她親手製出來的木甲獸「雲狐」，奮勇對抗前來消滅自己祖國的晉國大軍。車芸的祖父本來是這一小邦國的大夫，由於研究「御木為兵」的「木甲術」，最後被政敵以「玩弄邪術、違背王道」名義加以陷構，慘遭滅族抄家命運。年幼的車芸幸運逃過死劫，只被砍去雙足，之後由忠心的老家臣加以扶養成長。

車芸承繼祖父的遺志，暗中繼續偷偷地研究「木甲術」，最後成功造出了一隻栩栩如生的「雲狐」。車芸希望她的「雲狐」能保衛社稷的安危，並替車氏一族洗雪冤屈。但她此刻還不知道，她與雲狐正身不由己地一步一步捲入一段橫跨千年的歷史巨濤之中～

《軒轅劍外傳－蒼之濤》，就在如此的時空背景下，展開史詩般磅礡壯烈之冒險傳奇……

被政敵陷害抄滅的車氏采邑，如今只剩下殘垣破壁，讓人唏噓。

DOMO歷史教室

春秋五霸

春秋時代，周王室威望日衰，列國之間相互征伐，而夷狄也乘機入侵中原。在一片紛亂局勢下，齊桓公以「尊王攘夷」名義，藉尊崇周天子之形式，統合諸侯來一起對抗夷狄，遂有「霸主」之觀念。齊桓公過世後，其他列強君主紛紛仿效，彼此爭當霸主。後世將此一時期之齊桓公、宋襄公、晉文公、秦穆公、楚莊王五位君主，尊稱為「春秋五霸」

有情蒼天、無盡暗濤

曾以《軒轅劍肆》獲得2003年GAME STAR「遊戲之星」的年度最佳遊戲、最佳製作人、最佳企劃、最佳美術、最佳動畫等多項大獎，以及台灣優質數位內容產品獎的大宇DOMO小組，如今正緊鑼密鼓，製作年度新作《軒轅劍外傳－蒼之濤》。《蒼之濤》延續了《軒轅劍肆》之程式引擎，以更純熟的3D技術，把解析度提高到800×600，以更完美地呈現出古中國的風貌。

《蒼之濤》中將會出現一個全新的職業系統—木甲師，將擁有自己獨特的木甲機關技術升級方式與戰鬥系統，可專研我方的木甲獸有關攻擊、防禦、速度與絕招等方面的技術提升，戰鬥時也能針對機關型的敵人進行更致命的破壞。

至於改良後之後的天書系統，操作方式更簡便，規則更清楚；只要四處收集金屬、煤炭與木材等資源後，在天書中建造各種設施房屋，便可以自行生產兵器、防具、法寶與物品，還能從收服的怪物身上習得特殊的法術，同時經由鬼神陣，還能在戰鬥時召喚已收服在天書內的怪物成為護駕，協助我方戰鬥，可達到事半功倍的效果。



昏暗的光線透入地下牢房，詭譎的氣氛讓人不禁懷疑著牢房盡頭有著什麼樣的危險

《蒼之濤》將以更精采之劇情、華麗的3D畫面與動聽的配樂，讓支持《軒轅劍》的玩家們能享受到更進一步的效果，國民們如果想要知道《蒼之濤》更多更深入的特色與最新內幕，可得密切本仕人的後續報導喔！



主要角色搶先曝光

木甲窮奇

以遠古兇獸為名，頭頂利角，口吐烈焰，無堅不摧。

木甲機風鷹

以多種木頭、青銅、合金等材料建造，可高速飛行與俯衝攻擊，爪可供載運輸送等用途。

神秘女子

十分神秘的女子，手持青銅古劍，揮舞著如舞姿般美妙的劍招，能斬破所有的阻礙與困難。

司遙之

晉國「太辰宮」裡的神秘祭司，看來風度翩翩，態度瀟灑，為此代軒轅劍的男主角。

車芸

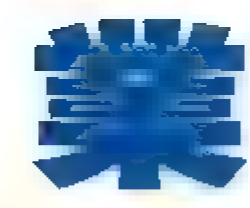
是個堅強剛毅的女孩，雖然有悲慘的身世，但仍沒有讓她喪失生活的勇氣，面對如虎般凶勇的未來亦毫無懼色，是本代中的女主角。

雲狐

車芸依照祖父在童年時教導她的「木甲術」，所研製出來之木甲獸。藉由手上的磁力棒，可以操控它做出各種高難度的動作；靈活輕巧，栩栩如生～可說是車芸最心愛的寵物兼貼佳戰友！



創 業 王


研究製造所：光譜資訊　販售流通所：光譜資訊

[illegible]　科技需求：PII [illegible]

預定推出日 [illegible]年 11月

領乾薪過日子；忙打卡上下班，人生豈能如此虛度！試問誰不想當老闆，親手打造轟轟烈烈的大事業？但是現實是殘酷的，不是人人都有雄厚的資本和天賜的運氣。沒關係，讓遊戲來替你實現夢想！在這款由光譜資訊最新研發的創新模擬經營遊戲「創業王」中，自己開店當老闆還不夠看！一手掌控大企業的生死，操縱經濟體系的變化才是玩家的究極目標。只要在家中輕鬆玩game，你也可以邁向屬於自己的發達之路！

掌握時代脈動　開創致富捷徑



「創業王」的遊戲背景時間設定在西元1960年，是正值經濟起飛的年代。玩家扮演的角色是個白手起家的生意人，面對殘酷商場的弱肉強食和爾虞我詐，要為自己的企業找到一條生存之道可不是一件容易的事。遊戲初期玩家的資本額可能只夠開設一家小小的零售店面，必須藉由低買高賣，賺取價差來維持營收。這個階段收集資訊是很重要的工作，玩家在了解市場的動向和物價的波動之後，再決定引進販售什麼樣的商品，較能夠有效的賺取利潤。也許今年夏天電風扇還是熱門商品，明年大家就改用冷氣機了，跟不上時代潮流可是很容易遭到市場淘汰的哦！



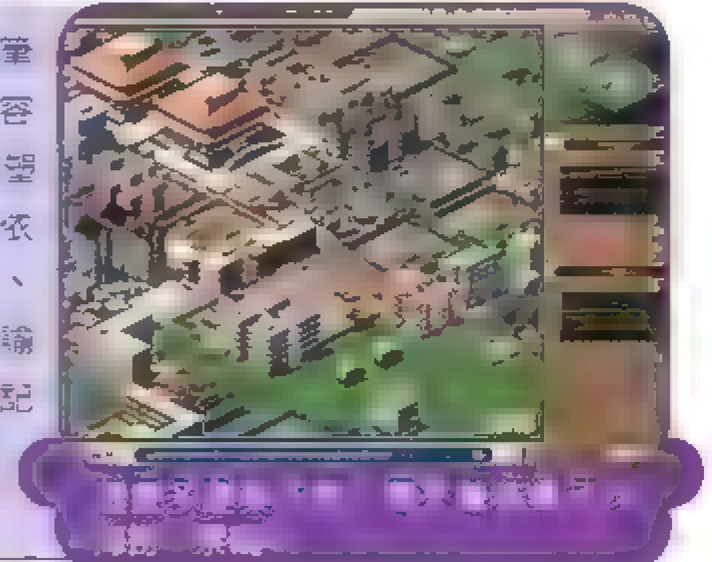
◀產品能否順利生產，往往得看上游廠商的供貨狀況呢！

擴展企業版圖　打造黃金商圈

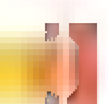
零售商的命運還是操縱在上游廠商的手中，想成為獨當一面的企業，就不能低估上游工業的重要性。「創業王」擁有包括服飾業、高科技電子產業、汽車工業、食品業等多達12種不同大型產業。遊戲的高自由度也提供玩家一個自由發揮的空間。你可以死守同一條生產線，也可以穿梭遊走於各行業之間。覺得生產麥B太沒挑戰性嗎？說不定賣蛋塔會更好賺哦？當然一個企業的成功絕非那麼簡單，詳細的事前準備工作是必要的。開設廠房的過程中，包括最初的選定地點，商品的決策與生產動線的規劃都需要玩家親自參與。將工廠設置在郊區雖然地價較便宜，卻可能面臨沒人願意來上班的窘境。設置在鬧區或住宅區，就準備面對抗議群眾吧！你也可以依自己的喜好來設計廠房的形式，一個好的工作環境不但能提高產能，更能讓員工樂在工作。要當個好上司還是惡老闆就全看玩家自己了！

創意研發產品　引領流行風潮

「創業王」中有超過200種以上的各式商品供玩家生產販售，不論是合成芳香劑還是筆記型電腦，都有可能成為讓玩家一夕致富的功臣，然而要生產心目中的理想商品並不容易，每一樣產品都是由多種不同的元件組合而成，例如一臺電視遊樂器是由IC電路板和塑膠外殼所組成，而電路板和塑膠又分別需要銀、矽、石油和化學物質等原料，玩家必須依此類推，甚至搭配敵對企業開發的商品，嘗試各式各樣的組合可能。過程中充滿了合成、探索和創造的樂趣，當研發成功看到自己的產品上市時，那份成就感絕對是難以言喻的。此外，藉由觀察市場趨勢，你可以領先時代潮流研發出像舒適房車、高級家電與筆記型電腦等劃時代的產品，玩家的企業將不只是領導品牌，甚至能夠創造消費需求與流行文化，成為新一代的SONY或NIKE。

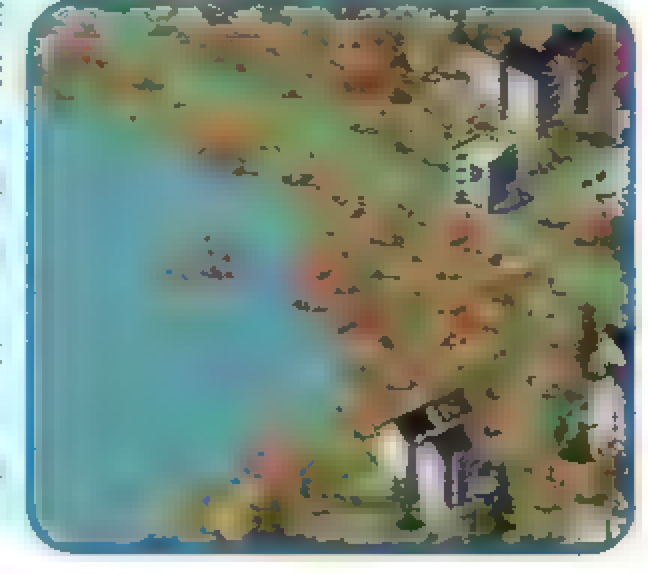


創業王各種場景發展分析 首次曝光



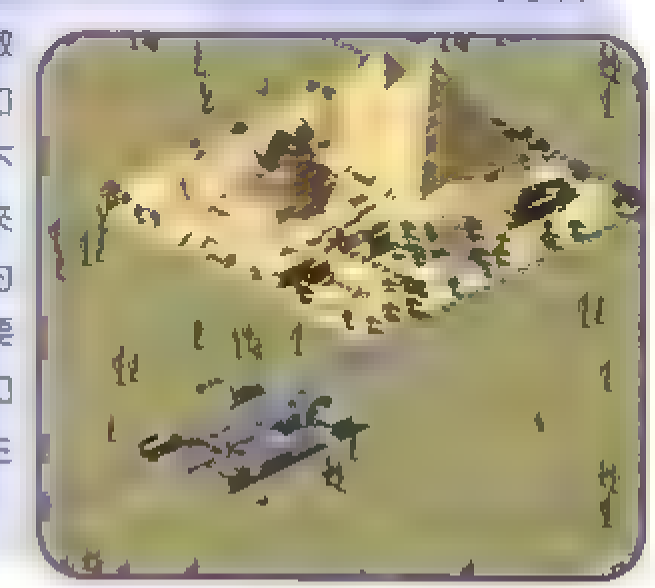
饒富詩意的楓林湖畔

此處多為維持原始風貌的紅色楓樹林，佇立此間的建物為三處高級住宅區，由於高級住宅區的居民擁有較高的消費能力，而且對於品質的要求較高，因此適合在此設立商店，販售高品質及高價位的消費品。湖畔區由於人口密度不高，薄利多銷的民生用品，在此可是賺不了什麼錢的喔！



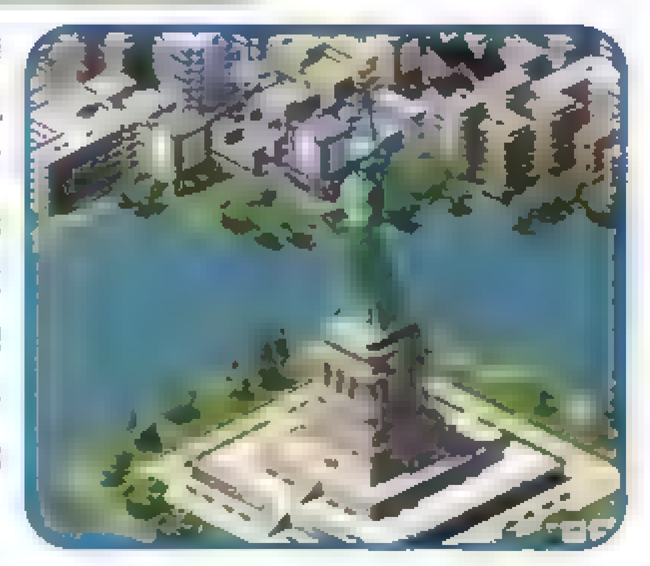
酷熱難耐的北非沙漠

除了金字塔，就是仙人掌，在酷熱荒涼的沙漠中除了石油資源可供開採外，最吸引人的就是土地廣大囉！如果水土條件符合的話，不妨在此設置高科技農場來發展需要大量土地面積的農業，正好這裡適合需要充分陽光的棉花生產，如果附近能找到土人操縱生產機器的話就更完美了！



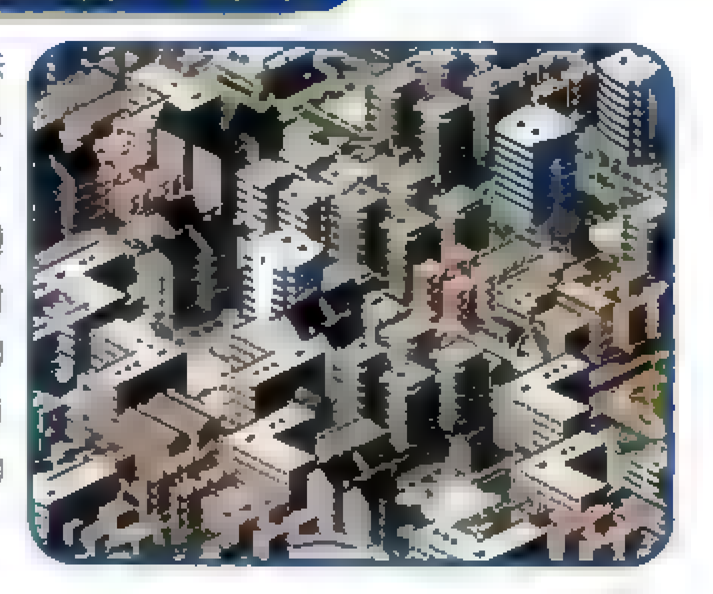
金融掛帥的美國紐約

想體會資本主義的偉大之處嗎？到美國紐約就對了！這裡高樓林立，財富驚人，提供各種人才供企業驅使，可說是世界上商業競爭程度最劇烈的地區，只要企業能夠在此存活，相信到任何地方都能賺錢！



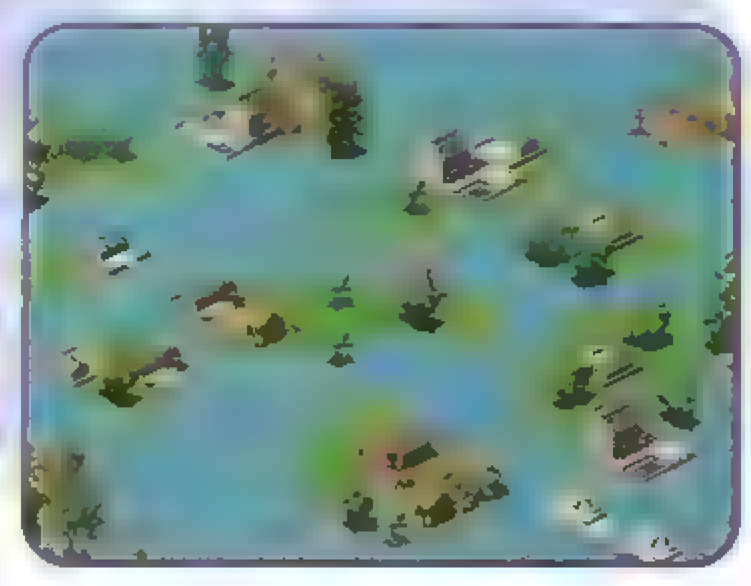
什麼都有的綜合都市

綜合型都市提供了資金、原料、勞力及各類型市場，適合除了農、牧、礦以外的各種產業發展，如果不是對自己能力非常有信心的話，選擇從這樣的地方作為企業出發點，成功的機會頗大！



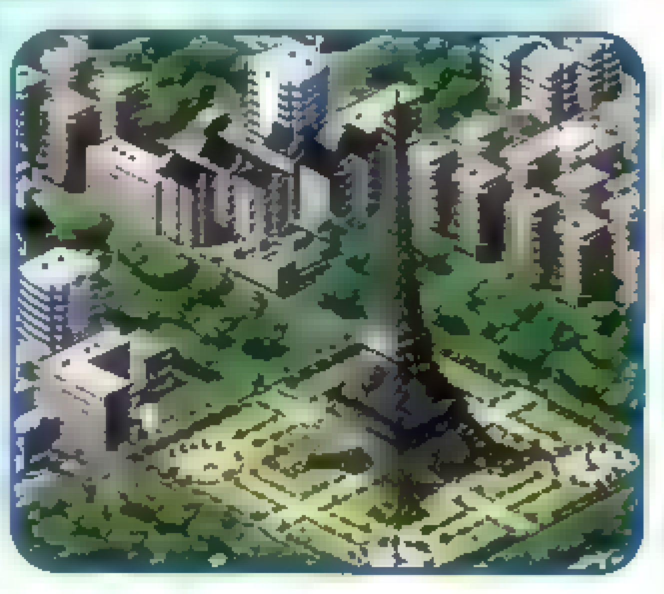
世外桃源的千島世界

還有什麼比觀光業更適合這些美麗的小島呢？除了住宿及交通外，觀光客最想要的莫過於豐盛的美食及各種琳瑯滿目值得終生回味的紀念品了，在此設立小型販售點，讓他們心甘情願掏出口袋裡的鈔票吧！



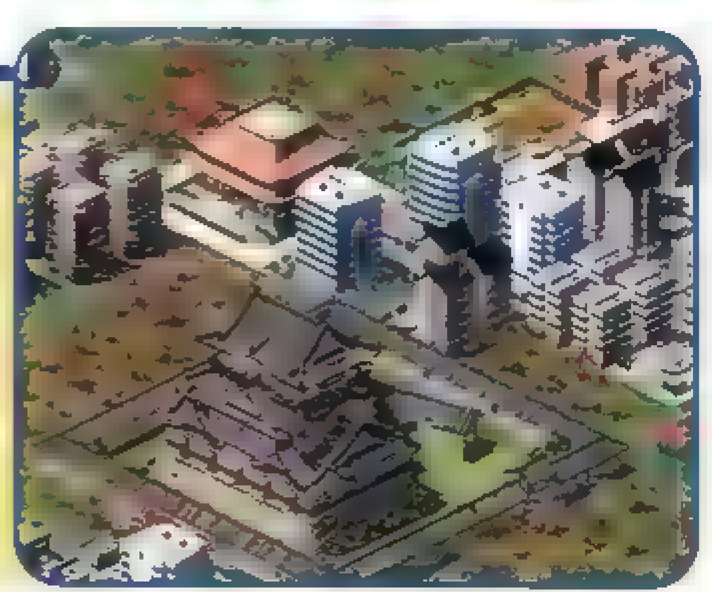
享受悠閒的浪漫之都

享受醇酒美食後，與情人攜手走在充滿浪漫氣息的香榭大道上，是許多人的夢想。即便是入夜後，此處仍然留連著許多不肯散去的活動人口，在此設立工廠當然是大煞風景，不過如果設立販賣各種活動人口所需的商品，倒是挺不錯的選擇，究竟哪些商品適合這些活動人口呢？自己想吧！



步入現代的歷史名城

古代建築之美，即使時間不斷向前邁進，也無法抹去人們對她的依戀。融合古代及現代特色的大都市中，人口結構複雜的特性，讓企業得以擁有更大的商機，除了各種追求高科技的產業外，傳統產業的精緻化也在此佔有一席之地，此外住民的增加與觀光客湧入，也提供了商品販售的多樣性！



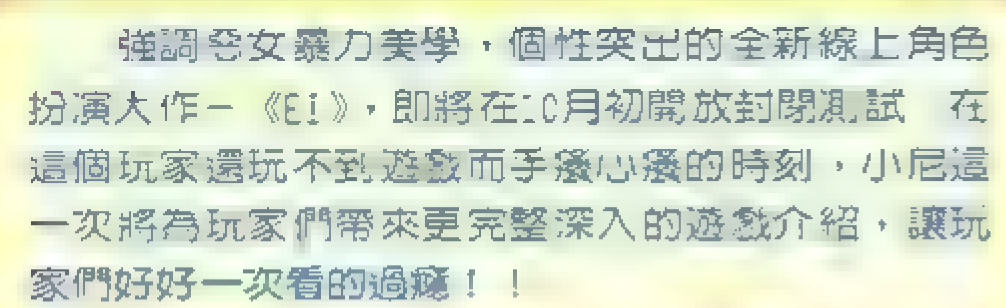
EI

研究製造所：

販賣流通所：遊戲新幹線 臺灣子場節加

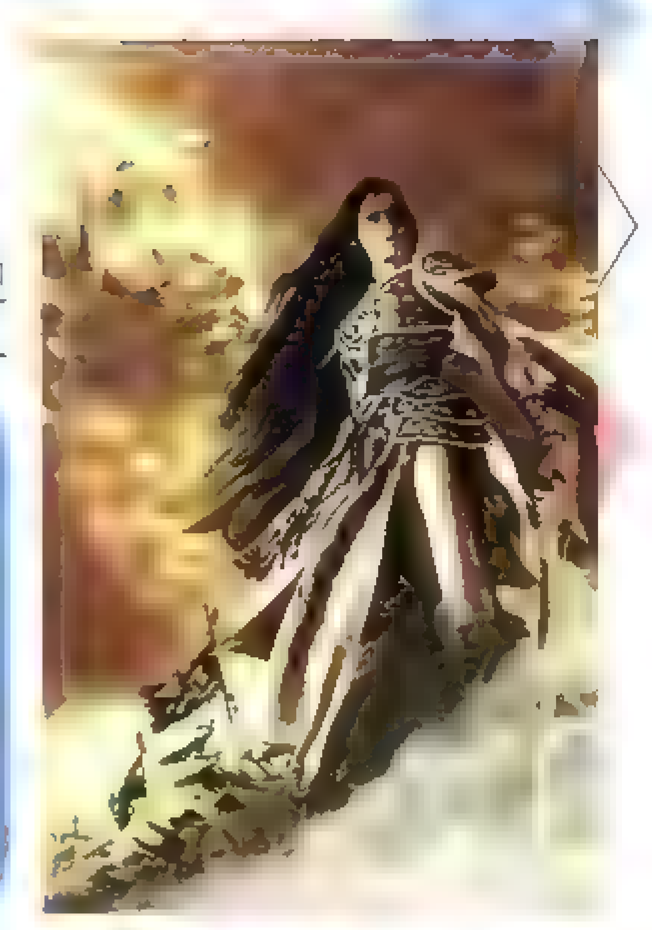
遊戲類型：線上角色扮演

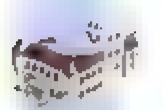
科技需求：未定



強調惡女暴力美學，個性突出的全新線上角色扮演大作－《EI》，即將在10月初開放封閉測試，在這個玩家還玩不到遊戲而手癢心癢的時刻，小尼這一次將為玩家們帶來更完整深入的遊戲介紹，讓玩家們好好一次看的過癮！！

「由於網路遊戲不斷更新，詳細正確資料將以實際遊戲版本為準。」





究極GAME館



尚未停歇的千年聖戰

在千年前的聖戰之後，一群人類被阻隔孤立對抗魔獸勢力的世界中，當年的人類遠征軍建立了全新的獨特文明，他們一方面運用舊文明遺留下的武術、魔法與道術，與魔獸們的勢力對抗，另一方面也不斷的派出探險者，企圖與舊文明取得聯絡。而就在探險者一步一步從古代遺跡迷宮中尋找通往舊世界通道的時候，未知魔族勢力也因受到侵擾而逐漸甦醒！在人類自以為逐漸掌握了這個世界的時候，卻不知道更凶狠的異世界存在者，也正逐步吞噬著人類最後僅存的希望與夢想……

壯闊無際的華麗世界

在EI世界中包含著中央王城的平原區、西北方由道家鎮守的森林地帶、東北方由公會勢力盤踞的山谷地帶、西南方則是連綿不盡的沙漠地帶，東南各海外加兩座孤立的島嶼等數大區域，每個區域都擁有許許多多不同的風景樣貌與怪物生態，在人類勢力最強大的中央地區是新手的主要誕生地，怪物較弱，而以中央平原為中心，越向外圍人類勢力越弱，魔物的勢力越強，只有幾座孤立的人類城市駐守，以作為探險勇者們的中繼補給之用。在EI廣大的世界中，除了結合東西文明的各式建築與地表變化之外，隨著時間變化，也會有日夜氣候的種種變化，遊戲畫面不論在光影、陰雨、波紋、氣霧的捕捉與經營上都相當細緻，在下雨天時甚至還有閃電擊落，玩家一定要多加小心注意！



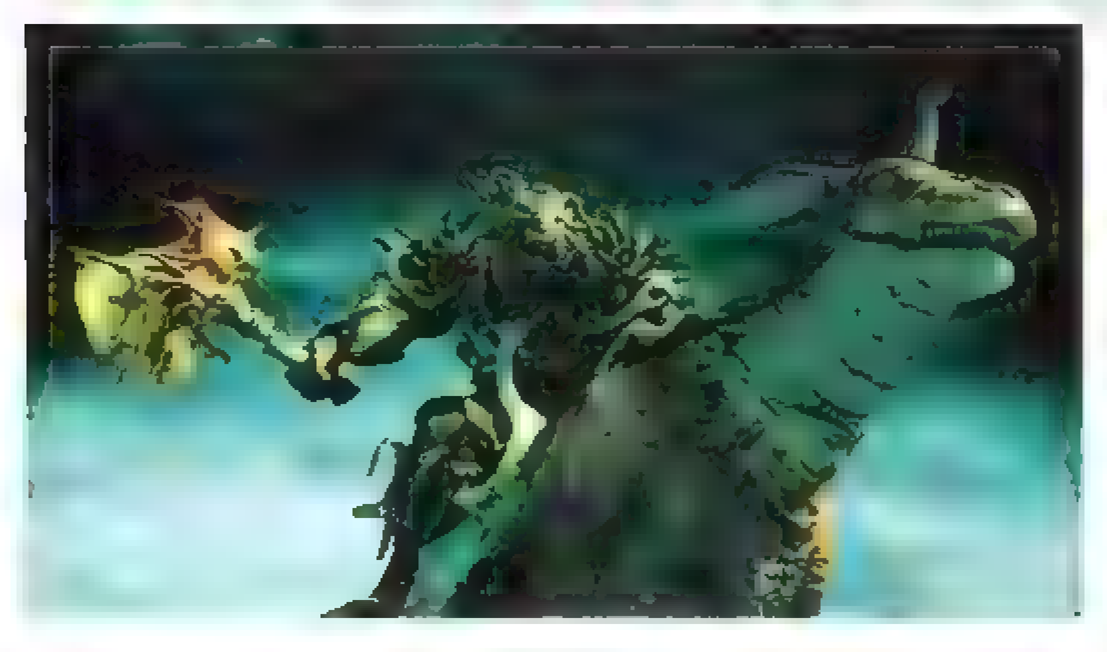
正在施展風系魔法

而EI的世界雖然廣大，但是玩家也不必害怕，因為遊戲中有許多便利設計，可以讓玩家在遊戲中快快樂樂通行無阻！例如遊戲中的小地圖可以放大幾乎6分之一個遊戲畫面大小，讓玩家清楚明白的放眼掌握方圓百里的地形地勢，地圖上還有便利的雷達功能，可以清楚顯示出玩家週遭的怪物分布、夥伴（包含寵物與召喚獸）位置，甚至包含各個地圖的切換點與主要通道，功能齊備、使用便利，將是遊戲中"趴趴造"的最佳幫手！此外各大城市附近也擁有以付費傳送玩家到各大定點的「六面神石」，就像捷運一樣，玩家只要依距離支付所需費用，就可以咻一聲快速直達目的地，省卻了奔波、迷路的種種勞頓過程，保證讓玩家來回闖蕩隨心所欲。



這就是EI的世界地圖

技能屬性生剋互補各展所長



遊戲中技能共有風、水、火、雷、闇黑、神聖和幻影7種屬性，針對不同的魔獸，不同的技能將發揮不同的戰鬥優勢，例如：闇黑系的技能就是生物系怪物的剋星，而幻影系列的技能則可以利用幻象迷惑智能不高的怪物，或利用幻影隱身逃出怪物追擊，而神聖系列的技能則可以帶給死靈系的殭屍或骷髏致命的必殺一擊，許許多多的豐富屬性技能，讓玩家可以視需要修練學習，而成為某個領域的超強打手！

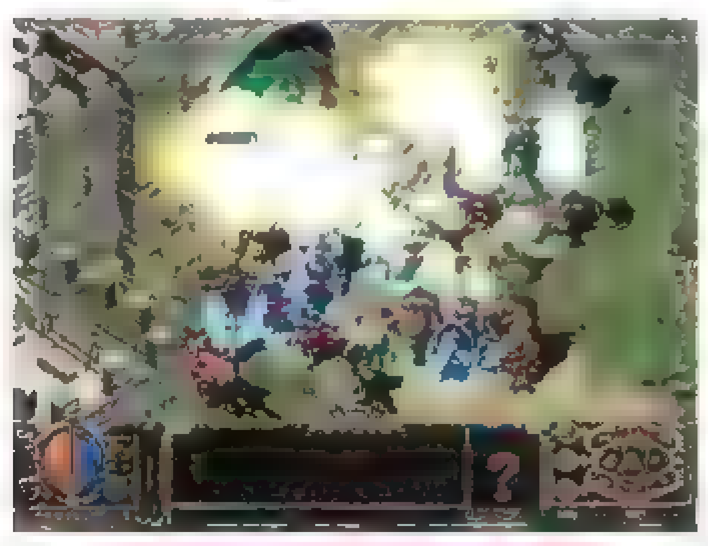
此外，玩家在遊戲人物介面中可以發現下方的奇怪元素符號，在小尼明查暗訪後發現，原來當玩家成長至40級、完全掌握各大職業特性之後，還可以更進一步尋找隱世的NPC神秘高手，他們將為玩家開發更深一層的戰鬥潛力，玩家可以選擇包含體力、魔法、破壞、自然系魔法、靈魂系魔法、防禦、魔法防禦、屬性等八項能力值的任一項，在高手們的開光加持之後獲得大幅度的強化！所以玩家可以依據自身的職業、裝備等戰力型態，自由選擇調配人物40級以後的成長方向，在遊戲中成為各種領域的獨特戰鬥型態！



40級之後人物有許多水平分支強化的變化

瞬息萬變 氣勢磅礡的攻城戰

在EI的世界中，只要戰力強勁、準備充分，各大公會都可以憑實力提出攻城申請、準備成為割據一方的霸主！尤其在公會人數沒有上限的EI中，動員各大公會雄厚人力物力的攻城戰，更是集壯麗、慘烈、刺激於大成的遊戲一大盛事，在EI中的攻城戰，除了是眾多高手極盡各展所長的肉搏戰鬥與法術互轟之外，包含投石車與弩車等大型攻城器具，更是讓攻城氣氛、戰術比拼燃燒到高點的遊戲大突破設計！





遊戲中玩家可以花大錢購買到像弩車與投石車等大型攻城武器，在備足了石塊與弓箭之後，好隨身攜帶參加攻城戰役！以投石車與弩車而言，不同的攻城器具都擁有不同的機動性、射程、範圍、威力的不同，像投石車雖然機動性差、攻擊範圍小，但是卻具有秒殺對象的超級絕佳威力，而弩車則機動性佳、射擊範圍寬廣，可以大範圍的牽制阻擾敵方行動！配合上EI採取搶旗制的攻城戰，只要搶到旗幟的一方，就可以成為城主，所以在攻城進行的三小時中，想當城主真是人人有機會，不過也有可能在下一秒中旗幟就落入敵手，戰局可說是瞬息萬變，不到最後一刻，誰也沒有把握穩操勝算，只有在時間結束的那一秒，才能確定勝負！



壯闊無際的華麗世界

在專為網路惡女量身訂造的EI世界中，所有的恐怖魔物都是現實中女孩子們最害怕、最討厭的蟲蟲或動物化身，讓玩家可以在遊戲裡盡情發洩生活中的恐懼與不快之外，有些迷宮地牢的詭異氣氛營造，也能帶來驚魂刺激的恐怖效果，讓練功不再只是枯燥乏味的單調活動，而是高潮起伏的連串驚聲尖叫！不過膽小的玩家也不必害怕，在遊戲畫面中玩家只要將滑鼠游標指到怪物身上，原本介面上顯示人物頭像的地方，就會轉換顯示怪物的各項資訊，包含可不可以被法師利用特殊技能迷惑馴養、系種（主要分生物系及不死系兩種）、速度、血量，及風雷水火等四大元素屬性在攻擊與防禦時的特殊加值，讓玩家們可以輕易摸清怪物們的底細，輕輕鬆鬆的克敵制勝！



能放出一條火柱的火系魔法

怪物也可以成為玩家助力

而除了你死我活的競爭關係之外，遊戲中的怪物也有可能成為玩家們的得力助手！遊戲中除了法師可以利用技能迷惑、馴服魔物成為己用之外，玩家也可以透過怪物出租的方式，花大錢買錢售怪獸當部下，隨著支付的價位不同，玩家甚至可以買到連法師都無力馴服的中級BOSS充當隨身護衛，尤其這些出租怪獸們都擁有不同的等級與攻擊方式，只要選擇得當，還可以成為玩家打怪練功的一大助力喔！例如攻擊距離一直是戰士的弱點，但是只要搭配一隻具有遠程攻擊的出租魔物（可射箭或施法），就可以大大彌補戰士這個缺點，讓玩家的冒險旅程擁有更多更豐富的遊戲選擇！



戰士+弓箭骷髏兵=遠攻近攻都無敵

提供帥氣的座騎

而等到玩家達到15級之後，華麗可愛的座騎－「座馬」，偕快馳騁在EI的世界中，將大大提昇玩家的合擊能力與行動能力，玩家在升上15級之後就可以購買馬匹作為助力，除了快速的移動能力讓路邊的女孩們自嘆不如之外，在馬匹的介面中擁有放置物品的行囊欄位，讓馬匹還具有提昇玩家攜帶物品數量的活動倉庫功能，真是打EI世界的最佳良伴啊！

而如果女玩家們嫌座馬太過土氣，與自己高貴的氣質不符的話，就要要好好努力升級兼存錢，只要當升為高級的玩家之後，就可以擁有更帥氣、負重能力更強、體力更好、移動速度更快的「白馬」－工，成為EI世界中讓人人羨慕讚嘆的白馬公主！

「白馬」在遊戲中可以說是玩家辨識高級玩家的亮眼標誌，白馬不僅速度更快之外，所擁有的行囊欄位也比初級的座馬多上許多，而就算遭受攻擊傷害，體力回復也非常快速，保證是不讓玩家失望的[illegible]！





究極GAME館

鍛鍊出超越官方的夢幻配備

而針對各式各樣、五花八門的各種神兵異器，EI世界中除了提供給玩家各式各樣的的神兵功能之外，也設計了各種奇門神兵、裝備飾品讓玩家配帶上身，藉著裝備許許多多的各式功能效用，進一步強化實力。遊戲中裝備共分為頭部（頭盔）、頸部（項鍊）、軀幹（服飾）、武器、手部（手套、手環）、指部（戒指）、足部（鞋子）、腰帶、配帶物品、符咒（道士專用）等10大類，其中每樣武器都會隨著使用次數增加，損耗其持久性而導致物品產生損壞、無法使用，這時候玩家就必須花錢再找人修復，不過武器類物品除了不斷使用會消耗持久值之外，另一方面也會累積不同數量的經驗值，讓武器隨著玩家一起成長，在武器累積了經驗值而升級之後，玩家還可以收集材料、寶石、飾品，將武器好好的鍛鍊一番，玩家可以在武器上增加不同的特殊屬性，包含精神力、攻擊力、魔法力等等，讓武器也能不斷同步多元成長！



此外，遊戲中想要提高成功機率、讓武器值升級成長，就不能常常為非作歹，成為人人避之唯恐不及的"大紅人"，這也算是一種另類鼓勵玩家做好人的遊戲設計！而在玩家一步一步鍛鍊自己的武器，當可以將武器鍛鍊至九級的時候，還有機會可以把由自己親手鍛鍊的神兵，親自為武器取一個專屬的名字，讓自己與武器的威名遠播在EI的世界中！

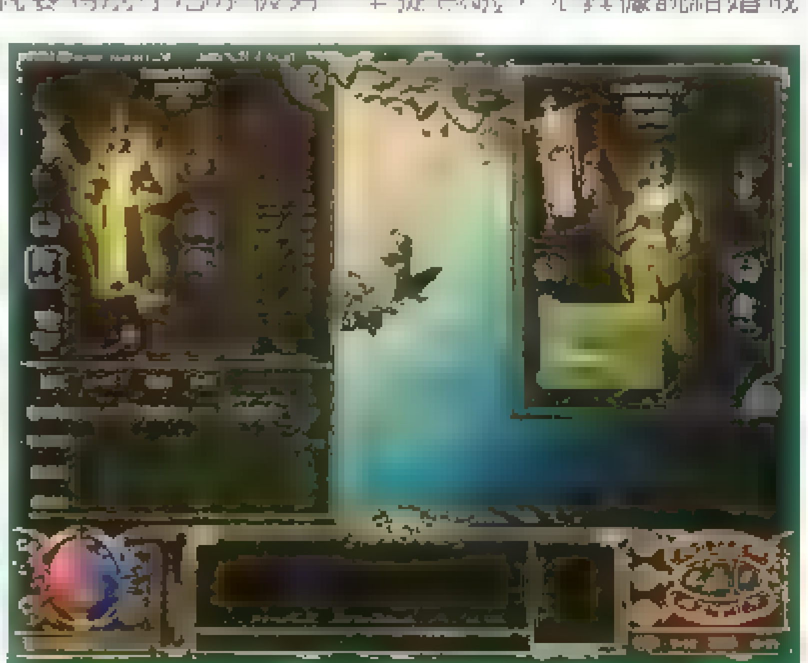


各式各樣的裝備五花八門，要如何搭配才能兼顧威力與個人特色！

讓玩家長相厮守的結婚系統

帶著情人玩線上遊戲的人有福了！在EI中特別設計了結婚功能，讓你時時刻刻與愛人真情相隨！遊戲中只要找到特定的NPC申請結婚，就會在全系統進行廣播，讓你接受到在線所有玩家們的真摯祝福，並且會幫你通知好友。

而結婚之後，除了在人物欄旁邊會顯示配偶的名字之外，玩家還可以與配偶互換戒指，遊戲NPC會將雙方訂情的戒指升級為結婚戒指，玩家們一旦被結婚戒指套牢之後，在同一個地圖中只要雙擊戒指就可以瞬移到對方身後，雖然從此形影不離羨煞鴛鴦神仙，但是對於婚後想要背地偷腥、當個網路劈腿族的玩家們，就要特別小心另一半捉包啦，尤其據說結婚戒指是永不損毀的，戴上之後要拔下來是所費不貲、十分麻煩的，奉勸被愛情衝"婚"頭的玩家們要三思而後行喔！



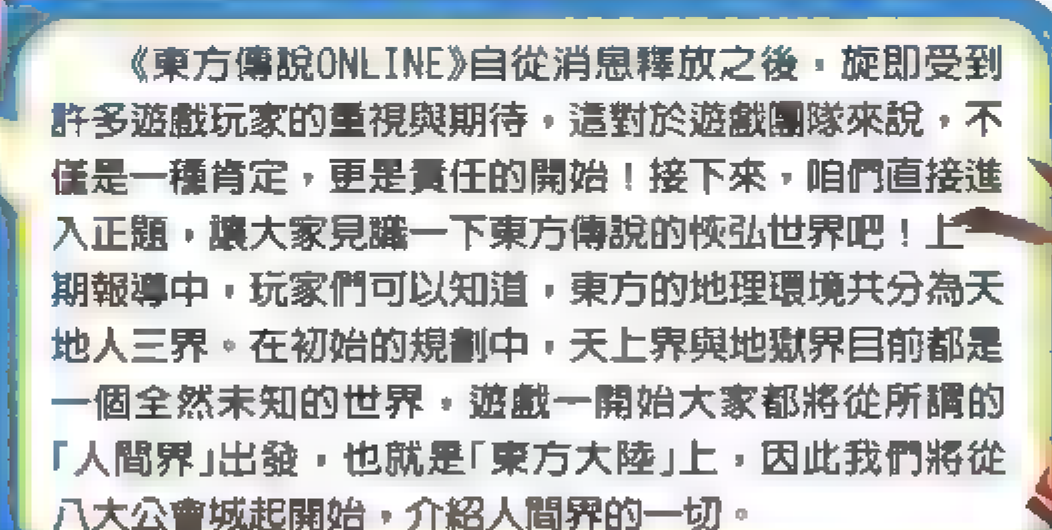
雙方必須交換身上的戒指，作為結婚戒指

東方傳說ONLINE

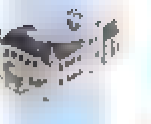
研究製造所　中華網龍　　販賣流通所　智冠科技

遊戲類型：線上角色扮演　　科技需求　未定

預定推出日 年 12月



《東方傳說ONLINE》自從消息釋放之後，旋即受到許多遊戲玩家的重視與期待，這對於遊戲團隊來說，不僅是一種肯定，更是責任的開始！接下來，咱們直接進入正題，讓大家見識一下東方傳說的恢弘世界吧！上期報導中，玩家們可以知道，東方的地理環境共分為天地人三界。在初始的規劃中，天上界與地獄界目前都是一個全然未知的世界，遊戲一開始大家都將從所謂的「人間界」出發，也就是「東方大陸」上，因此我們將從八大公會城起開始，介紹人間界的一切。

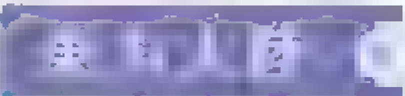






東方大陸　地理概述

古老的東方大陸一直流傳著許多神秘的故事，眾神的後代及信仰者在這塊大陸上興建了一座座的城市，建立起屬於自己的家園，並不斷學著去創造更進步、更繁榮的生活，邪鬼之亂後，魔怪開始出現在人類居住的環境四周，逼使人類開始要學習保護自己的方法，在一次又一次的戰鬥中，更多可歌可泣的動人故事就這樣展開……。

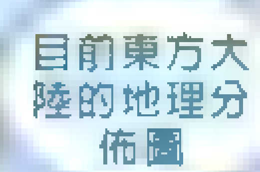


初心者探險新樂園

東方大陸佔地遼闊，南北較長、東西路短，地理區域分布明顯，氣候類型也從極地氣候、寒帶氣候、大陸型氣候到溫帶氣候、熱帶氣候等都有分布。地形則主要是以平原、丘陵、草原為主，其中摻雜森林、高原、雨林、沙漠等型態各異的區域。東半部面海，主要是草原及河谷，西半部則是沙漠跟山脈，北半部是冰原及寒帶森林，南半部則是闊葉森林跟雨林。



由南到北所呈現的景觀也有所不同



目前東方大陸的地理分佈圖



天空島　異次元神秘出入口

向天空望去可以看到一座有著八座小島環繞的天空島，依據老一輩的說法，這座天空島是東方大陸與異次元空間接軌的源頭，只要稍加留意就可以看到許多流星般的光芒從天空島落到東方大陸之上。



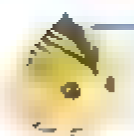
望無際的沙漠地形

超驚悚勇者試煉場



居城郊外有許多怪物供玩家試煉

東方大陸的東邊是蔚藍的寧靜海，因為海面永遠都平靜無波而得名。寧靜海中有著非常豐富的資源，一直是許多靠海而生的人民的經濟命脈所在，但是他們的活動範圍往往僅止於近海地區。因為就算是經驗十分老到的漁人或是船隊，也很少敢冒險前往這座海洋的更遠處，除了海中無數潛藏的旋渦、暗礁外，神出鬼沒的海盜船所帶來的威脅以及時有所聞的人船神秘消失事件，更為這座海域增添了一絲神秘的色彩。



八大公會城 完全公開

弓箭手公會 奧克奇

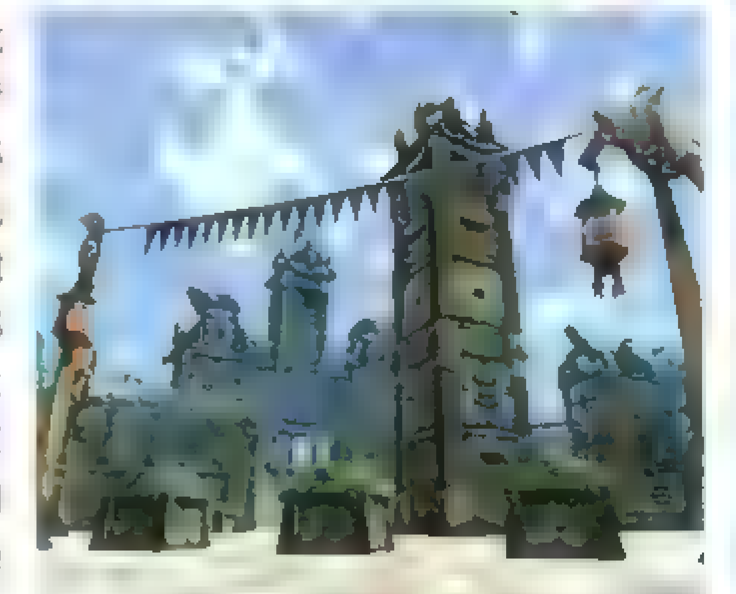
地理位置

奧克奇的地理位置一直是險惡的，這險惡可看做兩個層面，包括地理上的與安全上的：地理上，奧克奇地處北地，氣候嚴峻寒冷；安全上，奧克奇四周有蠻夷早已虎視眈眈、欲伺機兼併，再者，地獄界的黑暗使者更時常出沒在城外的寒帶森林裡，滋事擾民藉以挑釁。



建築風格

奧克奇號稱弓箭手之城，因此為確保弓箭手的攻擊優勢，奧克奇的四周聳立著五個居高臨下的神秘瞭塔，它們是公會長長空為了奧克奇的生死存亡而設計的，人們都知道一旦這五個瞭塔相繼的失陷，那麼奧克奇也將消失在東方的國土上。此外，整座城也採取易守難攻的建築設計與戰略考量，對於城內的居民而言，這是邪鬼之亂後的最後的安全堡壘！



在神射手后羿過世之後，奧克奇城曾經幾度瀕臨了毀城的危機，一直到目前的公會會長－長空的出現，才使得奧克奇的武學地位能與其他職業主城並駕齊驅。長空－后羿的第十八代子孫，在「邪鬼之亂」後，失散於東方國土的一隅，長空為了重建先人所留下的基業，帶著幾個門徒遠從西方的國度來到了奧克奇。他不但努力專研先人所遺留的絕學秘技，更進一步將它發揮到驚人的力量與武藝。他賦予了十字弩及弓箭全新生命，兩種遠程武器的巧妙搭配讓百里之內的獵物無一倖存。擁有「太陽神之子」美名的長空，有著沉着穩重的個性，智慧而雍容的氣度，是許多門徒願意追隨他的原因，而他的武技更是門徒一心所要超越的目標。



會長簡介

醫毒公會 恩波

地理位置

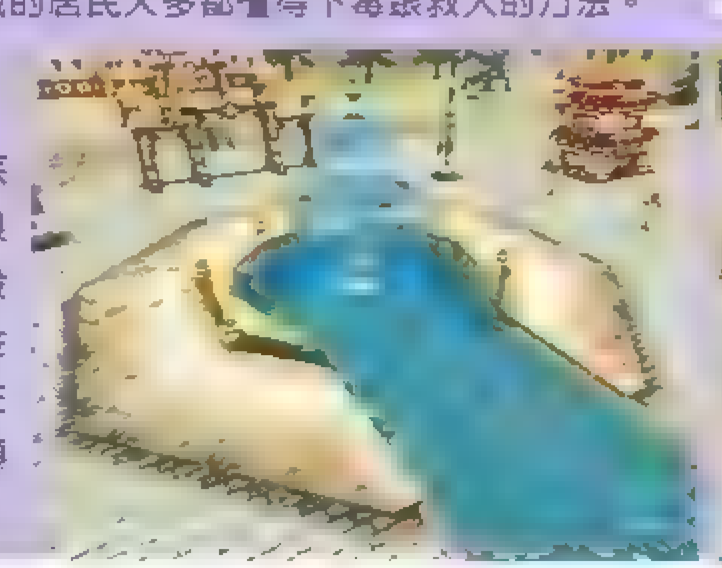
東方大陸的北邊屬於寒帶氣候區，處在冰天雪天的環境當中，也讓居住在這個區域的居民有著十分強悍及刻苦耐勞的個性，從冰原往北是一座「村落，也是東方大陸東北邊可以看到正常人類的最後一個終點站，往南則是座高原，在這片寒冷荒脊的高原上有一座富麗堂皇的城市，就是醫毒之城－恩波。位於北方高原－霧夢高原的大城市，也是醫毒公會的所在地－恩波城，是發揚醫毒主神神農大帝濟世救人之心，同時也是精進醫理的神聖之地。發源自霧夢高原的內陸河流－月夢河蜿蜒流經恩波城，不但提供人民清澈潔淨的高原雪水；流入城池後所湧出的美麗流泉，更是居民心目中的聖泉－醉夢泉。由於醫毒同源的觀念，恩波城的居民大多都懂得下毒跟救人的方法。

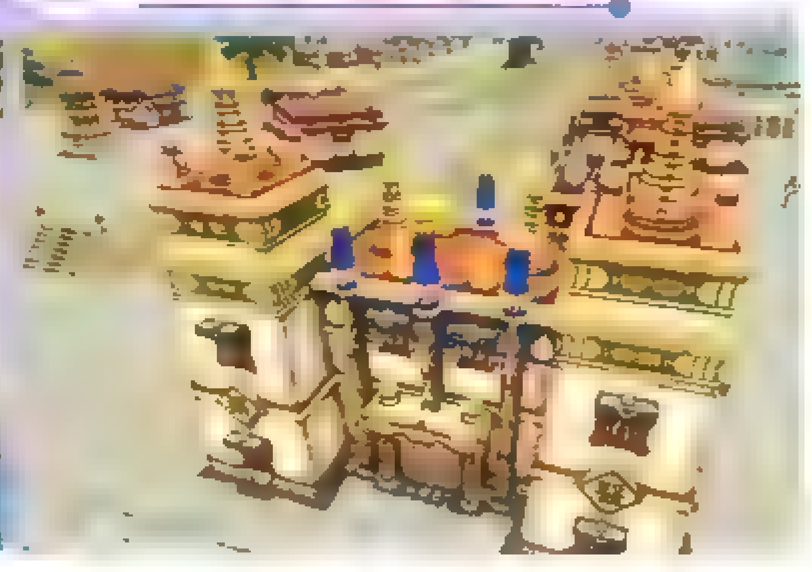
醫毒公會的會長由第一百三十二世活佛轉世的聖心仁波切掌管，同時負有治理及守護恩波城的責任。他的大弟子沐蘭是個擁有神秘身份的少女，平日協助聖心仁波切傳授醫經跟毒理，每天午夜則會到醉夢泉誦經祈禱，雖然很難在她臉上看到笑容，恩波城的居民還是十分喜愛這位醫術高明且「心地善良的」姑娘。



建築風格

恩波城的建築有著濃厚的藏族風味，這當然和其居民的組成有很大的關聯。城中的建築跟公會主殿都是建立在一個巨大的高台上，金色、紅色、及白色構成的建築物在視覺上形成了強烈的對比，也突顯出整座城的神秘色彩及風格。

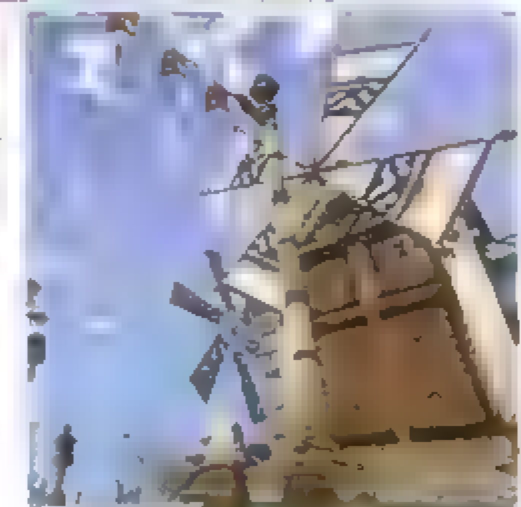


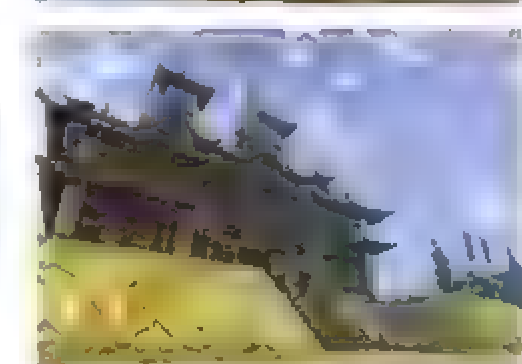




究極GAME館

劍士公會 索德



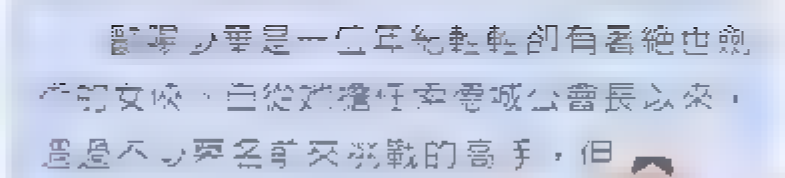


地理位置

索德城就是東方傳說中的「天空之城」，座落在崇山峻嶺之巔，萬物精妙之氣，行雲流聚之中，盤踞久久從未消散，相傳那是由於天神－白龍隱居在此之故；索德城的得天獨厚，在於擁有天然的地理屏障，以及天神之氣庇祐，使得每每來到索德城的人，總會覺得全身充滿一股清新的靈氣，讓人精神大振。

建築風格

索德城的建築，以湛藍遼敞的晴空為背景，表現出開朗明亮、大開大闔的恢弘氣勢，城內地標處處，風車、渾天儀等等讓人心曠神怡，徜徉在索德城內，猶如脫離塵世，忘卻一切煩憂。



歐陽少華是一位年紀輕輕卻有著絕世劍術的女俠，自從她擔任索德城公會長以來，還是不少慕名前來挑戰的高手，但她總能以快、狠、準的劍術，重創對手無力招架。雖然身為女流之輩，但是歐陽少華在東方大陸上的地位並未因此而被輕忽，要不是負有守護索德城的重責大任，以歐陽少華嫉惡如仇的個性可能早就率領眾人殺入地獄界了。

公會長簡介



刀客公會 夏爾達





地理位置

數百年前，刀皇的嫡傳弟子，在森林環繞的盆地中建立了一個隱蔽的城市，取名為夏達爾。在已失傳的古代語言中，夏達爾是「銳利之刃」的意思，代表刀皇所傳下來的強大刀法，將要捍衛人間界的和平，保護著這片土地的人們不受魔族的威脅。

建築風格

為了保持隱密，夏達爾建築風格獨具一格，居民們在丘陵底下挖掘了一個又一個的洞穴作為居住的場所，除了這些最具特色的建築之外，四周環繞的森林更有著絕佳的隱蔽效果，往往使得剛到此處的人迷失在森林，也讓夏達爾蒙上了一層神秘的色彩。

夏達爾城擁有著悠久的歷史，而[illegible]是第十代的公會長，自從上一代的公會長在一次對抗魔族的戰爭中不幸喪生之後，[illegible]就成為有史以來最年輕的公會長，他在刀法的造詣上本身就有著十分雄厚的基礎，除了自身將刀法本領的威力發揮的更強大、更霸氣之外，結合刀法的魔刀也是[illegible]的拿手技能。

公會長簡介

武鬥家公會 柏客星

地理位置

武鬥家公會的所在地，是位於星隕沙漠的柏客星城。星隕沙漠是中土最遼闊的一座沙漠，正因如此，無數旅人才會在這片沙漠中看到一生難再的奇幻景象－奇詭壯麗的海市蜃樓！柏客星是許多古老綠洲歷經千年所發展而成的沙漠都市，也是東方世界中傳承武鬥技與拳法的殿堂。

建築風格

由於地處沙漠地帶，柏客星城的建築風格有著濃濃的中亞邊疆風情，而且勢必傍綠洲而建，這也是基於現實的考量，因為沙漠風沙很大，建築物如為開放式，不免遭受塵爆侵襲。因此柏客星城的蒙古包建築、棕櫚綠洲便成為最明顯的識別標誌。

年僅二十許的驚鴻是柏客星城的城主，也是精通武鬥技與拳法的宗師。一場奇特的機緣，讓不可思議的異能在驚鴻身上發揮至極致。雖然身懷絕技，但是驚鴻並不藏私，只要不顧一切，全靠通過沙漠考驗，來到柏客星城學習武術的人們，都能從驚鴻身上獲得不言之的武術精華，剩下的就是個人的造化和悟性了。



舞者公會　丹瑟



地理位置

位於大陸角落的丹瑟城，在古代被稱為世界的終點，雖然後來有勇敢的冒險者由這裡出發，發現海外其他的島嶼，但在一般人的心中，這裡仍然是一切的終點。丹瑟城的居民具備了熱帶民族的特性，天性樂觀，對所有外來的人都熱情接待。這裡發展出獨特的舞蹈與音樂，能讓人獲得無窮的力量，也有保護的效果。

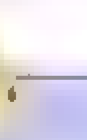
建築風格

丹瑟城的建築風格如同它的名字一般典雅，由於該城人民特有的審美觀念，丹瑟城建築散發出一種和傳統東方建築結構截然不同的瑰麗美感，圓頂尖塔等造型的建築物，搭配的空中花園式的造景，再再都讓外來的人們感受到丹瑟城的磅礡氣勢，令人眼睛一亮。



丰姿綽約的公會長慕姿，是東方世界的第一美女，也是丹瑟城的中心人物。當她沉思時，那靜謐的美，會讓人忘卻所有爭論；當她舞動曼妙舞姿時，那律動的節奏，也能讓人覺得充滿著希望，足以面對眼前的種種挑戰。

公會長介紹



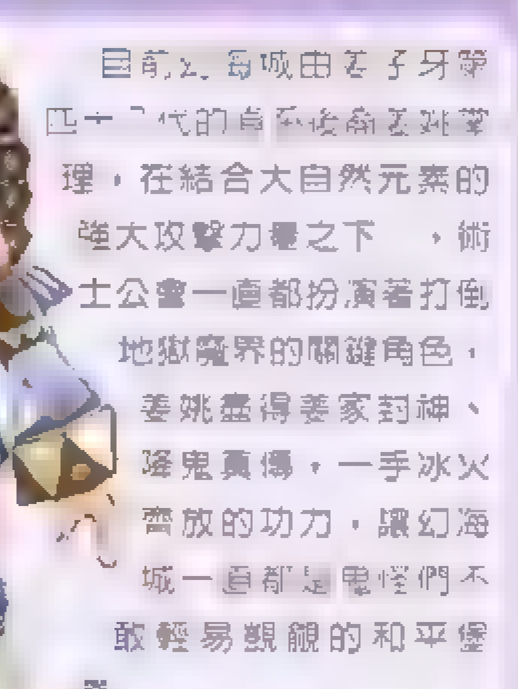
術士公會　幻海

地理位置

左依高山，右傍大海，幻海城位於山海沖積扇，此地由城北以經貿為主的幻海鎮及城南鑽研術法的術士公會共同經營。當幻海城還是個村落時，人們會在每月一號、十五號於城外草原上祭祀神祇，拿家裡打漁、耕種的用具或手工藝品和村民交換需要的物品。現在這個民俗活動在城裡舉辦，綿延數百尺甚為壯觀。

建築風格

由於幻海城的居民多半是漁民跟術士，連帶影響了幻海城的建築風格，城裡面四處可見奇幻風格的建築物及掛滿了類似咒語圖案的旗幟，樸實方正的風格之中卻又含有著因為修習術法所帶來的不安定的元素，在這樣的結合下就出現了幻海城特有的建築風格。



目前幻海城由姜子牙第四十二代的自家後裔姜姚掌理，在結合大自然元素的強大攻擊力量之下，術士公會一直都扮演著打倒地獄魔界的關鍵角色，姜姚盡得姜家封神、降鬼真傳，一手冰火齊放的功力，讓幻海城一直都是鬼怪們不敢輕易覬覦的和平堡壘。



公會長介紹

書生公會　奇塔

地理位置



奇塔城是東方大陸上最富裕的城市，是當年「邪鬼之亂」後，由北方某村村長「祁壤」及邪鬼一族的「那」所創。「那」原在邪鬼指示下，奉命剿除「祁壤」的村落，兩人激戰七晝夜後，最後竟生出惺惺相惜的革命情感，於是結為好友，並帶著族人至大陸南端開發新天地，兩人所合作建立的城池就是今日的奇塔城。

建築風格

奇塔城因為有著人鬼共處的人文特性，整個城市也以強調兼容並蓄、中庸之道的傳統中國式建築為主，不論是街道上的石板路、寺廟或客棧等等，都充滿了中國風味。小橋流水、垂楊斜柳，讓整個書生城更加深了許多書卷的氣息。



現任的書生公會長祁邑為祁壤的後代子孫；在人、鬼、妖共處的特殊環境下，使祁邑自身上就帶著了人少有的能力，驚人的記憶力及理解能力更讓他在精通所有公會技能後加以衍伸變化，大家都認為他是祁壤再度轉世投胎，為保護書生公會城不被其他邪惡勢力所侵佔。

公會長介紹

奇幻仙境 Zwei!!



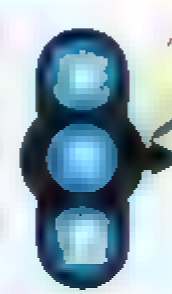
研究製造所：Fal[illegible]　販賣代理所：T[illegible]
遊戲類型：動作RPG　科技需求：Pentium Ⅱ　1..MB

預定推出日 年 9月

隨著遊戲的進化，玩家對遊戲的要求也就越來越挑剔，遊戲廠商們要更費盡心思才能吸引消費者，而遊戲畫面的美術設定掌握著玩家第一眼的印象。《奇幻仙境》Zwei!!特地邀請日本著名的插畫家七瀨・葵為遊戲繪製美術設定，讓本作瀰漫著一股清新可愛的日式畫風，不但如此，遊戲在內容方面還有許多與衆不同的創意，也因此使得這個遊戲能夠在日本引起極大的迴響。現在完全中文化的版本即將要推出了，喜愛日式風格遊戲的玩家們可千萬不要錯過喔！

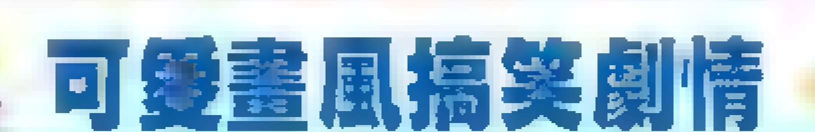
超可愛隊伍冒險大進擊

遊戲中的男主角，對聖騎士與公主的傳說非常著迷，以聖騎士為學習劍法的終極目標。對武術非常有天份，不僅劍法拿手，就連家事也是一把罩。最大的缺點是愛說冷笑話，在衣服背面縫了一條尾巴作為裝飾。對美女特別沒輒，會臉紅耳赤不知所措，是皮皮羅欺負的對象，每每吃了悶虧而不知該如何反擊。

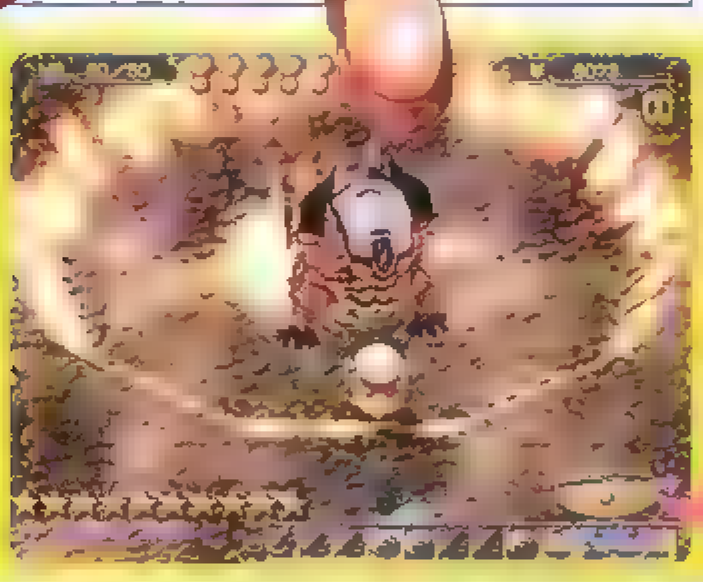


遊戲中的女主角，與波克魯一起生在普克村的少女。雖然具有傳說中巫女公主再世一般的魔法天賦，但是她本人卻沒有任何幹勁。最大的缺點是抵擋不了漂亮衣服和甜食的誘惑。由於年紀比波克魯稍長，總會對他擺出高姿態的態度，不過偶爾也會做出像大姊姊般照顧他的表現啦！

主角於某次的探險從井底救起的小動物，從此之後牠就忠心耿耿地跟著男女主角四處冒險。牠會在主角打怪時幫忙加油，撿拾怪物掉落的物品與金錢，偶爾還會和主角一起使用合體技攻擊敵人！編狗各有四種圖案可在遊戲一開始設定時選擇。

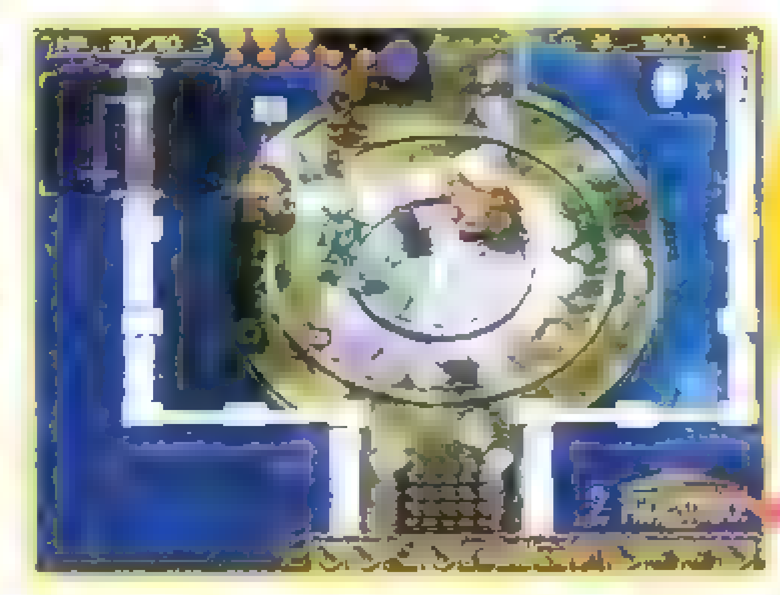


可愛畫風搞笑劇情



奇幻仙境的遊戲場景是經過一番精心設計的，房屋外型及內部佈置都充滿了可愛風格，舉凡酒店桌上的餐盤、老婆婆房中的紡織機、分為上下舖的雙層木床，都是樸實的鄉村風。村落草地上還有小雞散步，如果主角們在後面追趕，牠們還會加快腳步亂竄，非常有趣！

遊戲開頭惡搞式的動畫劇情讓玩家不禁莞爾，流暢的情節交代讓玩家可以投入其中，並且非常清楚的了解目前的任務，以及該往何處去。在村落中四處遊走就可以進行調查的動作，可從村民身上獲得情報，每一位村民都有符合個性的對話，甚至切換不同男女主角和NPC交談也會得到不同的結果。甚至有些男性NPC只會將寶物贈給女主角，真是一個蠻符合現代男性重色輕友的設計。由於人物個性和劇情對話的豐富設計，玩家在進行遊戲時能獲得各種不同的樂趣，是絕對不會感到無聊的喔！





連續技攻擊，打怪超快感



既然是強調可愛清新的遊戲，奇幻仙境在戰鬥系統的設計也非常的具有萌話風格。當玩家進行戰鬥時，按下右鍵攻擊，就可在右下角看見一個小方框，藍色的集氣條會不停的跑動，若在它到達最右方的同時按下左鍵攻擊，就會令魔物產生昏眩的效果，只要魔物陷入昏眩狀態，再補上一次攻擊就會讓它飛上半空中，嘿嘿！這時魔物就完全不能反擊也不能掙扎了！只能任憑玩家反覆將它拋上半空中直到被KO。另外，只要連續攻擊魔物，也就是每一次攻擊都確實命中怪物不落空，就可以累積Hit數，滿5Hit就可以得到1次大連絕的機會，所謂的大連絕就是按住滑鼠右鍵集氣，看準時機給怪物一次重大的傷害，在對付魔王類的角色特別好用。



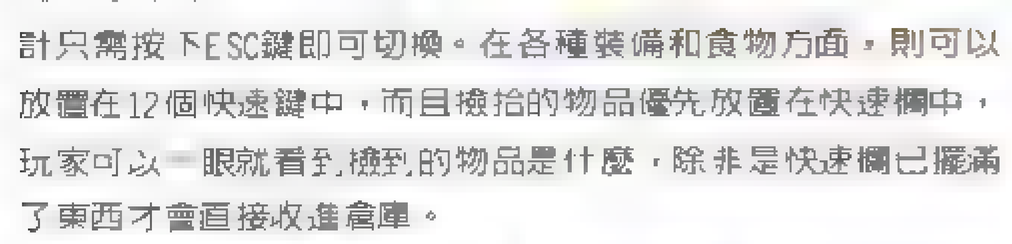


簡單易懂的操作方式

在強調輕鬆好玩的奇幻仙境中，遊戲支援多種操縱方式，無論是滑鼠、鍵盤或遊戲手把，都可以任意使用。更方便的是，玩家可以依照自己的喜好，在遊戲進行中任意變換，例如一般行走時是利用滑鼠，但是若在觸發劇情的部分想讓對話快速通過，就可以連續按下Enter鍵，讓遊戲的進度更快！想切換不同的主角進行對話？設計公司貼心的設計只需按下ESC鍵即可切換。在各種裝備和食物方面，則可以放置在12個快速鍵中，而且撿拾的物品優先放置在快速欄中，玩家可以一眼就看到撿到的物品是什麼，除非是快速欄已擺滿了東西才會直接收進倉庫。







遊戲的操作方式非常簡便，幾乎只要使用滑鼠就可以暢行無阻，無論是點選人物對話、打怪、撿拾物品、吃東西都可以一指搞定，人物對話還會出現猶如線上遊戲的表情符號，讓對話的過程顯得更加有趣。主角走在未知的迷宮中時，介面小地圖是一片漆黑，在走過迷宮之後，小地圖就會自動記憶該路徑，還會特別標示傳送點，讓玩家再也不會白花費精神在走過的路中，甚至於如果懶得走路的話，還有傳送道具可以讓玩家立即到達曾經去到的地方，非常方便喔！

有趣又實用的寵物系統

奇幻仙境充滿了許多遊戲任務和解謎的成分，建議玩家可以先從搶救掉入古井動物的行動開始，因為一旦救起這個小動物牠可就會忠心耿耿的跟著玩家，成為冒險隊伍的一分子。牠不僅僅是遊戲裡一個可愛的寵物而已，牠也會很努力的工作為主人打拼喔！在戰鬥結束後牠會非常勤奮的撿拾怪物掉落的物品，到了遊戲後期，玩家更能學到與寵物一起發動攻擊，展開威力驚人的合體技，幫助主人打敗難以對抗的大魔王。

不僅如此，奇幻仙境別出心裁的設計了一個寵物視窗，玩家即使不進行遊戲也可以呼叫出寵物，牠會在視窗內做許多可愛的動作，而且能四處行走找尋各種寶箱，尋獲的物品將會再下一次進入遊戲時在倉庫中找到，所以寵物並不是可有可無的花瓶角色，而是真的能幫助玩家更加順利的進行遊戲。而且，寵物的戰利品會隨著玩家的等級而提升，搜尋的範圍也會跟著破關的迷宮增多而擴大，如果是不喜歡練功的玩家不妨多多利用寵物功能，多多讓寵物進行尋找的動作，這樣即使不打怪，也能依靠寵物找到的食物而升級喔！



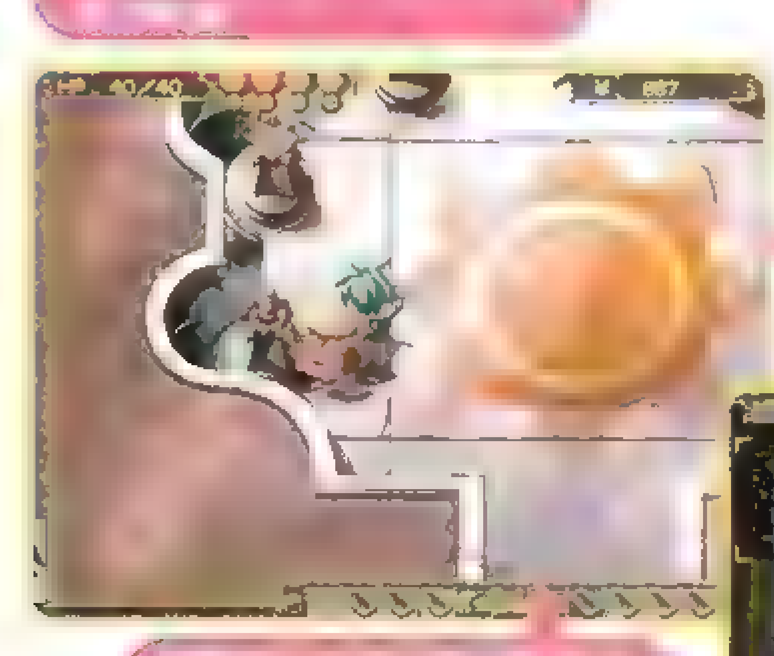




完整隱藏關卡 耐玩度絕佳

在遊戲已經完成最後結局時，可別急著將遊戲冰起來喔！因為本作還有隱藏關卡，除了特別的迷宮之外，還有終極版的魔王等待玩家前去挑戰，只要在第一次闖關的時候收集完畢所有的元素，就可以開啟該關卡，玩家可以保留原本等級、金錢及物品等前去應戰，一定可以讓玩家更為盡興！

另外除了主要的劇情之外，中途還有遊樂場的支線，提供一些遊戲讓玩家轉換心情，其中一款橫向射擊遊戲尤其值得推薦，一定會讓玩家樂此不疲，還有數樣道具僅在二度攻略時出現遊戲時，這種額外發現寶藏的樂趣會使遊戲更有特色。









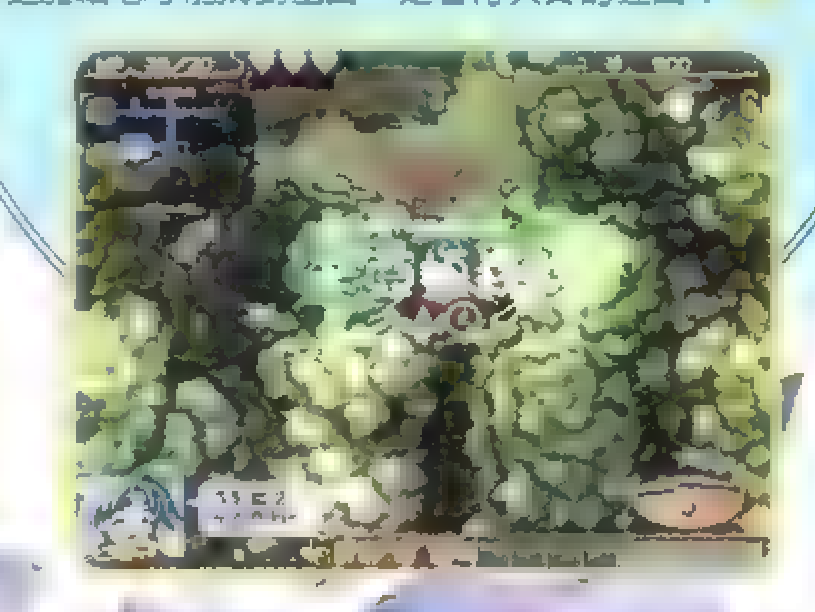


四大屬性迷宮．完全風格展現

在奇幻仙境遊戲中，最有特色的設計就是區分為四大屬性的迷宮了！在遊戲中共有四個主要的迷宮，依照每個迷宮的特色而有不同的屬性，劇情緊湊安排迷宮間的關聯，必須拿到不同的鑰匙才能開啓下一到關卡。不同的迷宮有不同的特色，會讓玩家感受不同的風格！以下我們就先來看看這四個迷宮的主要介紹吧！

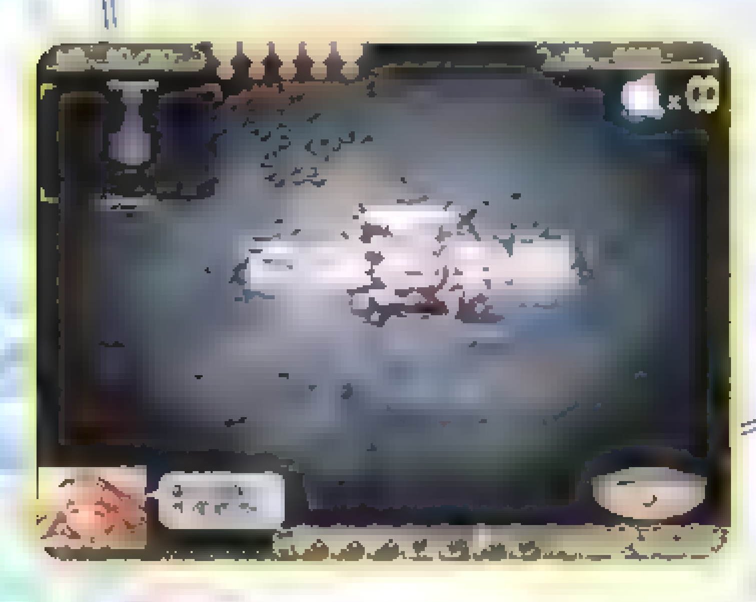
風之森林

擁有大片樹木的區域，森林初段顏色非常翠綠，越深入內部，顏色就顯得更加濃重，是一個響著涼爽的風聲，以及小河流水聲的寧靜森林。傳說此處自古以來居住著風之妖精，不過最近似乎因為一種叫做「地靈」的怪物數量增加，破壞了森林的平靜。此地區有最低階的關卡，是玩家進入迷宮的第一關，森林中有許多被樹葉的密道，玩家們要更加細心才能找到出口，是名符其實的迷宮！



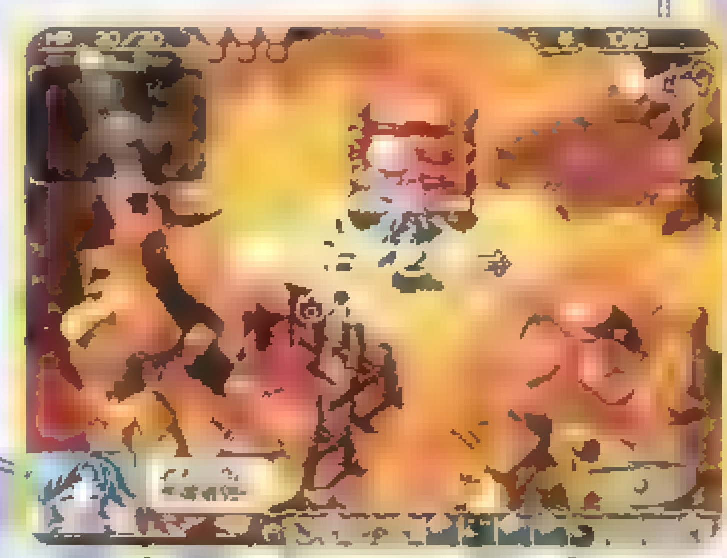
地之洞窟

深藏於山脈之間的探險迷宮，幽暗明滅的光線增添了冒險的氣氛，冷不防的還會有蝙蝠從山洞上方飛下來攻擊。此地區充滿著各種石頭構成的洞穴地形，大部分的地方看起來都非常的陰暗。地之精靈百年來都在此地辛勤的進行挖掘的工作，路旁處處可見的美麗礦石結晶就是它們遺留下的痕跡。最特別的是在精靈居住的村莊裡有一座瀑布，洞穴地底的瀑布可是難得一見的，主角們可以站在木橋上好好欣賞風景。



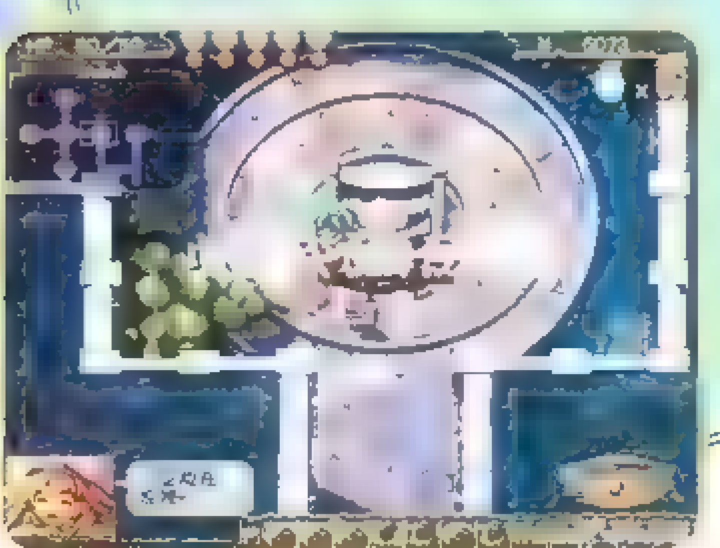
火之岩石

此迷宮最大的特色就是終年不熄的烈火，由於整座島是火山，因此終年內部有溶岩熊熊燃燒著，岩漿的顏色不停的轉變，就跟艷麗的火焰相同，並且也有溫泉湧出。由於溫度極高，因此在此地生存的生物也與其它地大不相同。在為了溫泉而前往火山的人們當中，傳言有人曾經目擊到會說話的蜥蜴，聽說只要講故事給蜥蜴小孩聽，就能獲得火蜥蜴長老的獎勵喔！

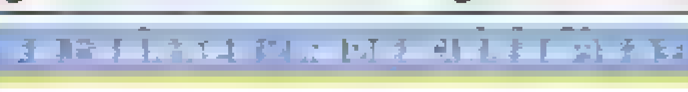


水之庭院

這個迷宮是由多條水路妝點而成的美麗景觀，從它要求也能保持古典造型的特點來看，可推測此地是建造作為庭園的古代遺跡。也有傳聞說，在水路的盡頭住著人魚……。此地區的畫面以水為主要的設計，想要輕輕鬆鬆的暢遊在各條水路當中，可是需要下一番苦工夫的。藍色的庭院的道路鋪滿石磚，有數個低等級的關卡，是玩家初期試練的場所。路旁的泡泡經過時記得要順手敲破，常常會有驚喜出現喔！



三國演義online 激戰長坂坡



研究製造所：中華網龍　販賣流通所：中華網龍

遊戲類型：多人線上遊戲　科技需求：P[illegible]



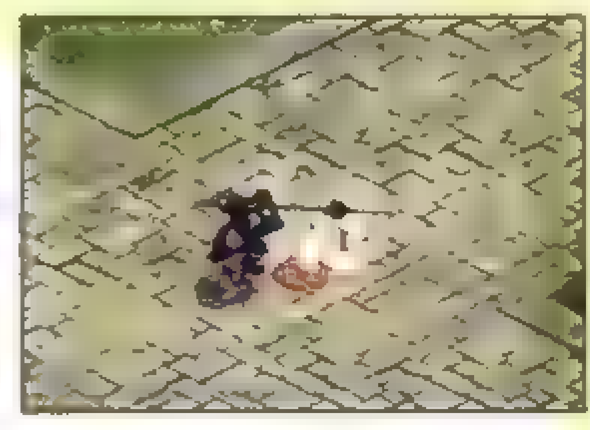
預定推出日

三國演義ONLINE之激戰長坂坡，日前開放了「盟戰系統」，期待已久的三國玩家們，這下子終於能痛痛快快地打一場了！究竟盟戰相關規則如何，還有要如何打才過癮，以下就為大家來個「盟戰實戰教學」吧！！

盟戰緣起及其擴張理由

眾所矚目的盟戰，終於在萬千玩家的千呼萬喚之下，隆重登場了！盟戰之所以會在三國中異軍突起，其實有其脈絡可循，根據分析，得出以下關鍵緣由：

1 復仇論



關於這一點，三國玩家們心中一定不知道吶喊過多少遍！由於三國世界的生態，也就是即時制戰鬥，很容易造成等高玩家隨意PK等低玩家的小白情形，雖然先前已經開放善惡值和紅人死亡處分的設定，但在「玩家機制」的遊戲製作概念下，玩家只有經由遊戲內的管道私下解決，也因此造成了雙方玩家的仇恨日積月累。再者，若是這種仇恨心態持續擴大，各組織內的成員一定會出現一種「同仇敵愾」的信念，這時候，即使以國戰模式，也不能解決雙方的怨恨，於是「盟戰」，也藉著眾槍實彈的團體械鬥，便成為玩家們解決糾紛的唯一管道！！

2 切磋論



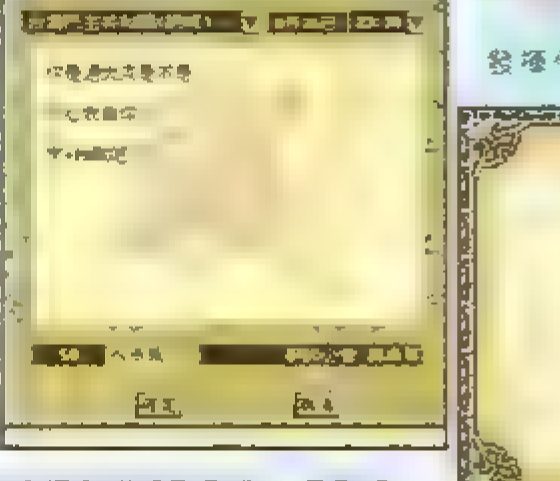
大家在三國練功為哪樁？當然是為了爭奪無上榮譽的「天下第一」頭銜！玩家所想要比較的，除了個人自身的武等屬性之外，還有各組織間的強度比較、戰鬥時的戰術技巧等等。不管是個人第一，或是組織第一，都是玩家們共同努力的終極目標。在這個前提之下，一個良好的競賽場地、完整的遊戲規則，對於喜歡「切磋」，卻不願意傷了彼此和氣與自身經驗值的玩家們，盟戰的出現當然就會變成迫切而必要了！！



盟戰參戰法則須知

盟戰事關雙方組織的[illegible]，因此[illegible]基本規則如下：

STAGE 1 約戰流程



1.約戰身分：只有各義勇軍組織的[illegible]，才能執行約戰指令。

2.約戰對象：以全伺服器之義勇軍為對象進行約戰。

3.約戰次數：一個義勇軍組織一天只能約戰一次（無論約戰或是被約戰）。

4.約戰場次：每晚6點30分起至11點30分舉辦，每場比賽一小時，一個時段可同時出戰5場，一天最多有30場盟戰。

5.約戰地點：共有5個比賽地點，分別為[illegible]、[illegible]、碧水潭、桃花塞、[illegible]，各戰地點由系統隨機安排。

6.約戰時間：設定約戰時間需在該時段前30分鐘完成約戰動作，否則將無法選擇該時段的盟戰場次。

7.約戰流程：

～約戰介面在哪裡[illegible]可於義勇軍營地內點選【軍事台】→【盟戰】→【約戰】後，便會出現約戰的選擇介面。

～盟戰對手挑選[illegible]使用下拉式選單選擇欲約戰的義勇軍[illegible]，在旁邊選擇盟戰的時段場次。

～挑戰書撰寫[illegible]在介面中間一大片空白裡，玩家可以盡情發揮你的創意，填寫上最最挑釁的約戰字眼，最好讓對方氣得七竅生煙！但要注意的是，挑戰書中不得使用不雅文字，而文字上限為100個字，超過就寫不下囉！

～出戰人數填寫[illegible]一定要，當然是越多越好啦[illegible]最後必須在這裡填上該出戰人數，最多只能出戰50人喔。

～一搭拉起滔天戰[illegible]最後再按下確定，送出戰帖，便算完成最後的約戰程序囉。

確定送出戰帖?



STAGE 2 接戰選擇

1.接受約戰：

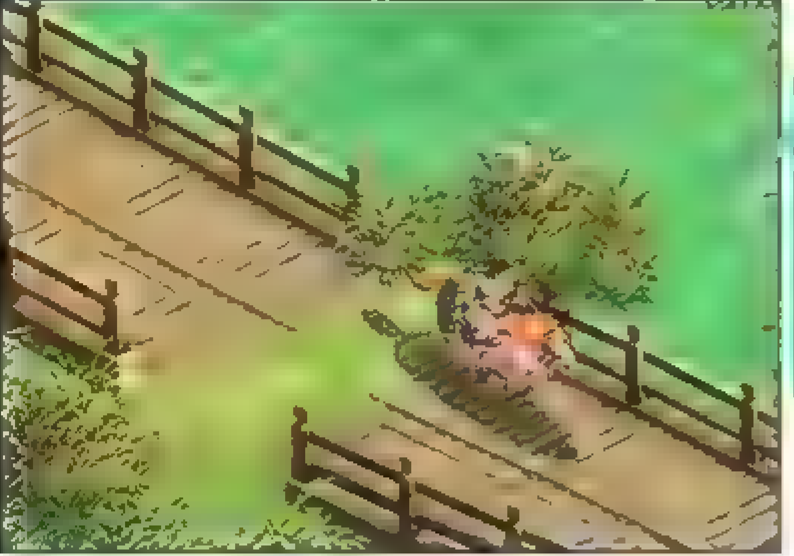
對方組織的 [illegible]，在接到戰帖之後，可選擇【確定】表示接受挑戰，此時系統便會將此一生成為盟戰，排定盟戰之中，再戰鬥時段到，便會在全頻發送訊息公告通知玩家

2.拒絕出戰：

- 玩家可選擇【取消】表示拒絕接受挑戰
  若於盟戰比賽持有資格 [illegible] 者是否接戰 [illegible]，仍視同拒戰
- 若義勇軍為十大戰盟之一，拒戰視同戰敗，名次會因此有所變動

盟戰比賽地點之一火岩山





盟戰比賽地點之一碧水潭。

STAGE 3 參戰與觀戰

[illegible]

- 需為約戰或被約戰方之義勇軍成員，非此二組織的成員無法參戰。
- 該場次進入戰場的成員，已達戰帖上設定之人數，超過者無法進入戰場。
- 等級未滿六級者，不得進入戰場。
- 敗戰後便無法再度進入戰場。
- 非本盟場次，或場次時間未到者，無法參戰。

2.參戰介面： 於義勇軍營地內點選【軍事官】→【盟戰】→【參戰】即會被傳送到比賽場景。

3.觀戰介面： 於義勇軍營地內點選【軍事官】→【盟戰】→【觀戰】即會被傳送到比賽場景，觀看比賽。

4.離開戰場： 玩家按下鍵盤上的【Esc】鍵，便會出現確認視窗，確認後便會離開戰場。



盟戰比賽地點之一桃花園。

STAGE 4 戰場規則

1.對戰比數： 畫面中央上方顯示目前對戰雙方的旗幟及目前參戰人數。

2.戰場規則：

玩家在盟戰場景中，將允許使用所有攻擊方式進行盟戰，包括物理攻擊、絕招攻擊及魔法攻擊。

玩家在盟戰場景中，將 [illegible] 坐騎 [illegible]，玩家可 [illegible] 坐騎 [illegible] 在營地中 [illegible]，[illegible] 進入戰場，[illegible] 盟戰，讓同座騎武器也能施展出它的終極威力囉！

由於盟戰是盟與盟間的 [illegible]，[illegible] 之 [illegible]，所以玩家所雇用的武將，將無法進入盟戰場景中進行戰鬥，以免造成影響比賽結果的情事發生。

玩家在盟戰場景中，將允許使用任何補給量性的物品，以供其補充之用，因此，大家盟戰前，要將補給品準備 [illegible]！

3.敗戰處理： 玩家在戰場上死亡，即算敗戰出局，不得再次進入盟戰場地 [illegible] 敗戰後 [illegible]，玩家不會有死亡處罰，[illegible] 經驗值 [illegible]

4.斷線處理： 玩家在場上斷線即算出局。

5.勝負判定：

比賽時間終了時，雙方剩餘人數較多者為勝。

若一方義勇軍戰場上已無參戰人員，且已無出戰名額時，則判定戰敗。

只要雙方任一方 [illegible]，即 [illegible] 進入倒數計時的 [illegible]，若 10 分鐘內還沒有其他名額內的玩家加入參戰，則十分鐘後該場盟戰便會結束，並進行勝負判定。

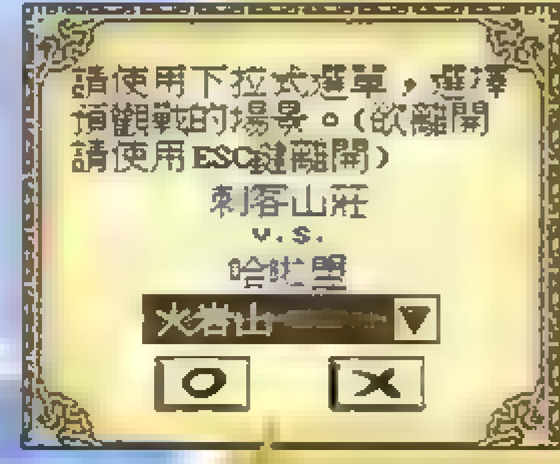
STAGE 5 十大戰盟與十大戰龍

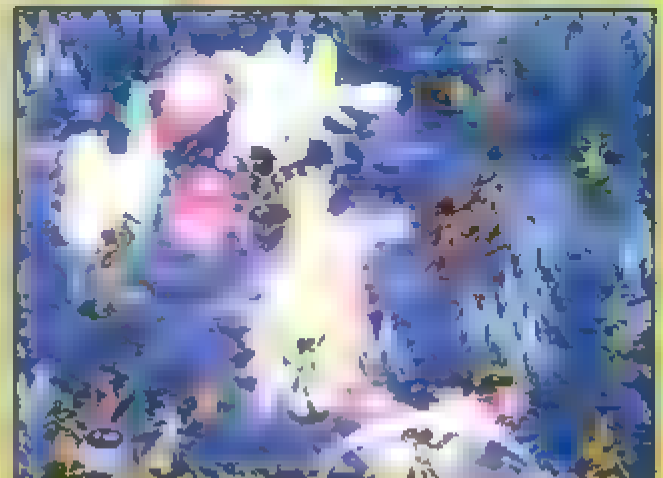
盟戰結束後，將於所有城門口的公佈欄上公佈目前全伺服十大戰盟與十大戰龍的名稱與排名，想知道本伺服器哪一個盟 [illegible] 最強，[illegible]，到這裡查查準沒錯！

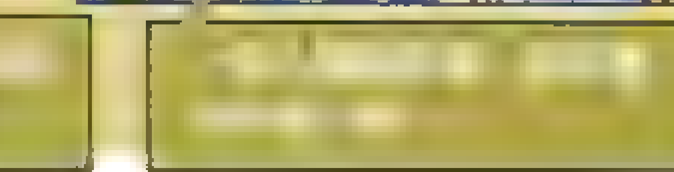
1.十大戰盟：根據義勇軍於盟戰中的 [illegible] 數字 [illegible]
2.十大戰龍：根據玩家在盟戰中所累積的 [illegible] 數量 [illegible]



▲盟戰比賽地點之一百花林。







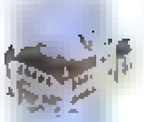
水一[illegible] 完全實況現場直擊

清楚了解盟戰的細節與規則之後，我們特地在盟戰開放當日，親自前往各大伺服器觀戰，希望能見到一場真正精采的盟戰對決！果不其然，水一伺服器的某場盟戰，深深吸引了大家的目光，我們決定以這場盟戰，做為盟戰示範教學的最佳素材，首先就先來報導本場盟戰的諸般精采細節吧！！

- 2003年8月27日21：30～22：30
- 水一藍軍團VS水一深藍
- 人右山



水一雙藍大戰開局態勢，深藍軍結構嚴謹。

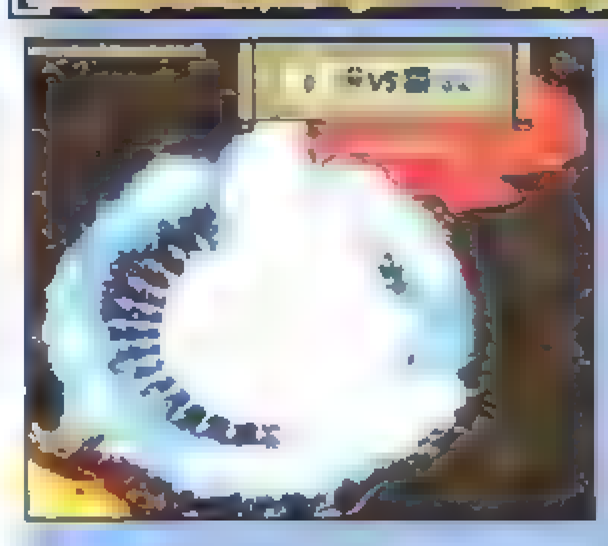


追本溯源話從頭

其實這場盟戰有其前因後果滴，根據在水一的秘密線人透露道，盟戰一方的深藍，乃是水一赫赫有名的「武裝暴力集團」，大抵意思就是，深藍組織之中有好幾個十大高手，個個都在70級以上，平日的時候，深藍的某些不肖成員常常會挑釁並攻擊其他組織人士，因為他們有這些十大高手做靠山，然後青洞搶怪……種種「小白行徑」無所不為，水一諸公皆對其深惡痛絕，於是在各個組織中便聯合起來抵制深藍！經過了幾個月的纏鬥之後，終於盼到了盟戰的開放！



盟戰紀事一雙藍大戰首部曲

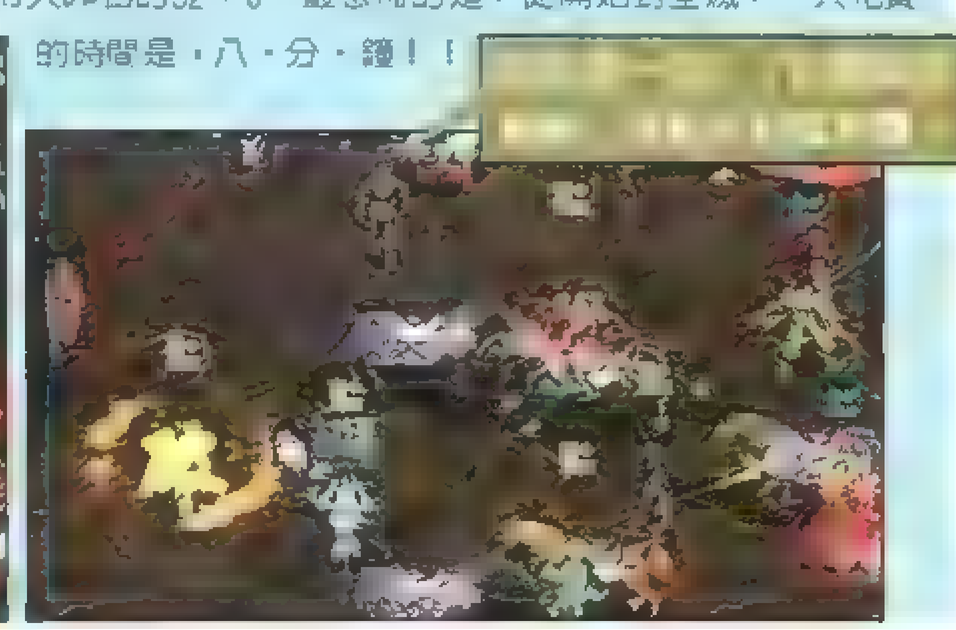


首先發難的就是深藍自己，由於他們在水一中遭到無數的抵制與圍剿，於是藉這個機會證明自己的實力！他們首先約戰的對象是藍軍團：諸多敵對組織中的強者。由於進去的時間稍晚，所以看不到第一場盟戰的實況，不過見到最終的比數是9：0，深藍贏了這場盟戰，再一問其他玩家，才發現原來藍軍團根本沒進入這場戰鬥？！這件事情在公頻上馬上就發酵開來，深藍不斷地在公頻上放話，出言譏諷藍軍團的軟弱無能，而藍軍團自然有人出面相挺，再加上其他組織的、不相干的路人甲乙等等不負責言論，七嘴八舌地掀起了水一公頻狂洗！後來，這場口水戰在晚間21：30時有了新的進展，那就是藍軍團坐而言不如起而行，終於正式向深藍宣戰，這場值得紀念的「雙藍大戰」，也終於隆重開打！！

盟戰紀事一雙藍大戰風雲變色

這場大戰雙方都投入了不少的兵馬，可說是水一伺服器的最強火力展示。深藍（後稱藍1）一開始出動30人，藍軍團（後稱藍2）則動員24人，很顯然雙方都志在必得。由於盟戰增設一觀戰席，所以其他組織或純粹看熱鬧的人都可以在這裡找到最佳的觀戰位置，只要移動滑鼠，就能總觀全局！藍1和藍2雙方或許是首度參戰，在雙方對決的瞬間並沒有多做近距離的砍殺，反倒是絕招不斷、術法連連！我們在烽火遍地的危險情境之下，專注地觀察積分板上的數字跳動，驚異地發現了一個趨勢，藍2的人數正在不斷減少，而藍1的人數卻絲毫未變！比較一下雙方陣營的作戰模式：藍1軍大多隊形完整，幾乎沒有在場景中稍做移動，且結構緊密；反觀藍2軍，大多是單打獨鬥，一隻接著一隻，分別向不同的方向移動，面對藍1軍時也是亂無章法，各行其事。於是藍2軍很快地從20餘人、10餘人到個位數，剩下最後2隻的時候，只見藍1軍氣定神閒，一方面派特定成員前去追趕，一方面其他成員都固守自己的位置，等到逃亡的藍2軍成員經過時，再一舉用術法或絕招加以攻擊！結局不用說，藍2全軍覆沒，藍1大獲全勝，清算比數，結果竟然是令人咋舌的32：0。最恐怖的是，從開始到全滅，一共花費的時間是，八．分．鐘！！





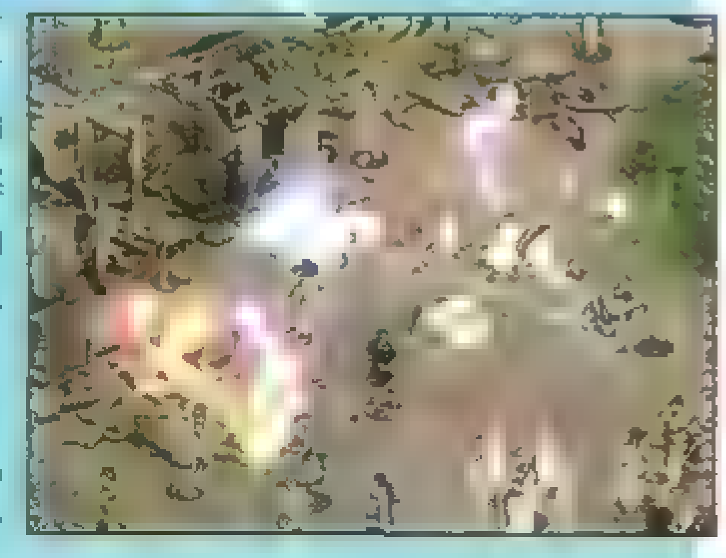
戰後檢討必讀—盟戰最新勝利指引

雙藍大戰結束之後，根據現場的情況加以分析，本文整理出一些盟戰的相關技巧，在此發表希望能對大家有所幫助

盟戰中大家相互的配合是很重要的

2 戰術第一默契次之

在雙藍大戰中很清楚可以看到，使用戰術和一盤散沙的兩軍竟然造成如此截然不同的結果，其理由非常明顯，那就是戰術是否確切執行，一個組織在盟戰中若想獲得最後勝利，就必須謹守分際，暫時屏



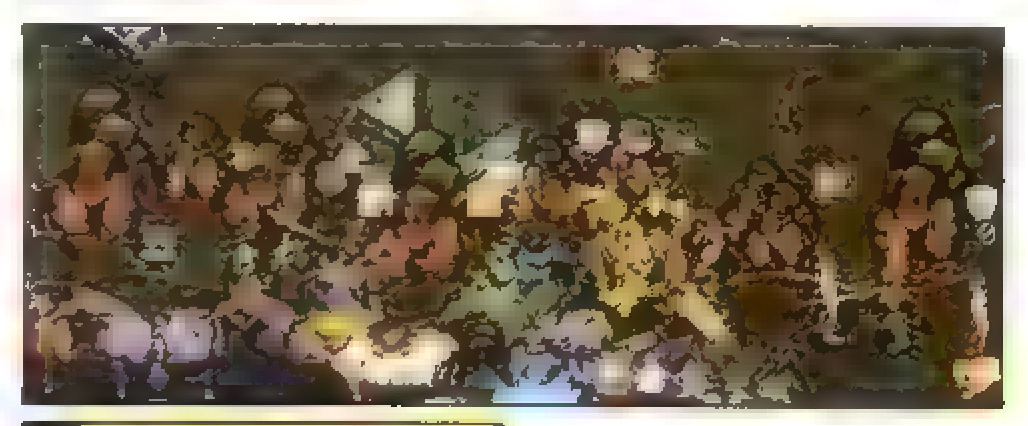
棄個人主義的觀念，不要執意攻擊與自己有仇的玩家，因為只要戰術確實執行，敵方全滅只是時間問題，根本不用擔心仇家會跑掉！！第二個就是默契問題，誰該執行攻擊誰該守候待命誰該援應，隊員之間一定要先講好，否則一時戰況吃緊，默契與互信不足，讓敵人趁虛而入時，一切就都得不償失了！



縱觀深藍在戰術上的執行運用非常得宜

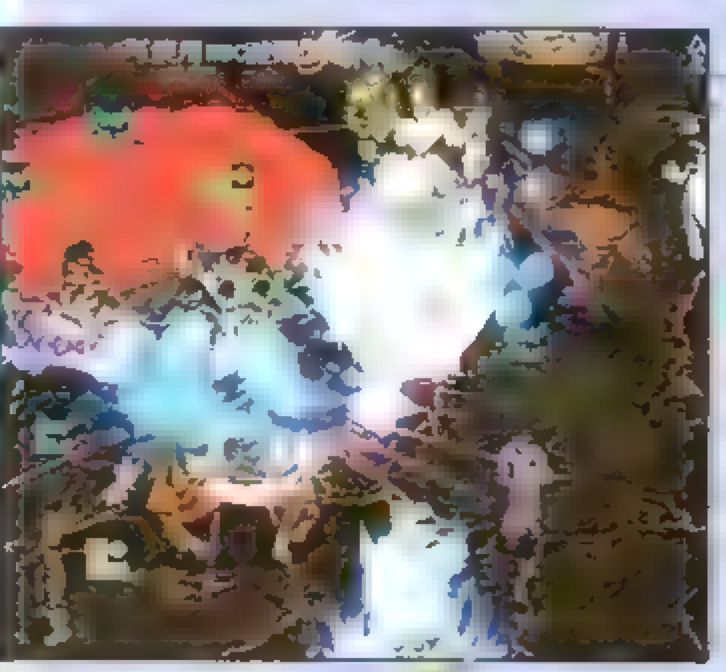
1 武等高並非絕對

雖然曾經在本場盟戰中，看到一隻仙君使用轟雷術，竟有高達3400左右的攻擊威力，但是我們再次強調一點，雖然這是盟戰，雖然這是大家一較高下的場所，但是武等高仍非致勝的關鍵因素，如果真要說起來，等高只能說是「重要因素」。因為在大隊人馬同時上陣，而且大家武等都差不了多少的情形之下，等高這個條件就已經被稀釋到一個地步，接下大家比的就是戰術與盟友間的默契了！



3 戰略補給不可或缺

在眾人對陣時，如果有人負責攻擊，有人負責擋血，那麼補給一定是絕對不可缺少的，但這一點在雙藍大戰中可說是付之闕如，[illegible]之所以如此重要的原因在於，大規模械鬥所要承受的攻擊絕非你我個人所能想像，二轉絕招動輒破千，高等術士放一次也是幾千幾千在頂，以一個70級玩家來[illegible]不會超過800，扣掉必要的武防重量，剩下來的專門裝補品大概頂多裝600多個，術[illegible]分一半給MP補品，這樣一來，在激烈的對戰殺伐中，難道大家不會有些忐忑不安嗎？如果有補給部隊隨侍在側，或幫加輔助術法，或幫丟補品，這場戰是不是好打多了呢？



[illegible]

結語

[illegible]

4 破除人數的迷思

剛剛看了雙藍大戰，大家一定會有一個想法，那就是「人多的一定贏」。錯！所謂「世事無絕對」，藍1軍之所以大獲全勝，主要的原因是因為它的戰略執行層面佔優勢，和人數間的關聯微乎其微。如果藍1也像藍2一般打爛仗，將使這場盟戰蒙上更大的不確定性，勝負光憑運氣的戰鬥，還有什麼精采度可言呢？不過話說回來，參戰人數也不能真的太少，大約在對方的1/2～2/3之間是最恰當的，在這個比例上的組織成員，就會衍生許多對敵方執行的戰術，不管是迂迴包抄、分進合擊、各個擊破，歷史上以少勝多的例子比比皆是，玩家們實在不應妄自菲薄，認為人數少就躊躇不前，另懷疑，給他勇敢地參戰下去吧！！





戰鬥時人數[illegible]最重要

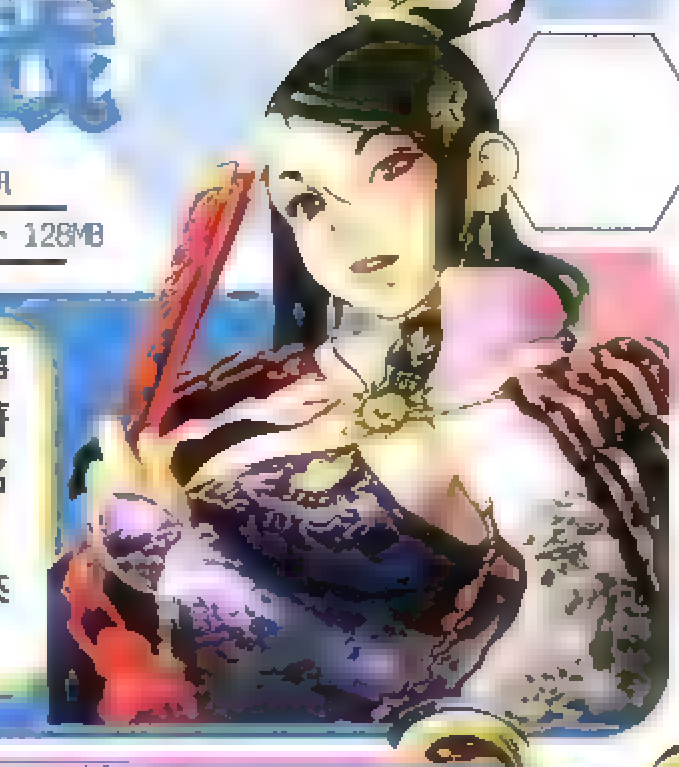
超武俠大戰

- 研究製造所：SQUARE ENIX
- 販賣流通所：大宇資訊
- 遊戲類型：PVP RPG
- 科技需求：P III 500、128MB



預定推出日 年 12 月

象所矚目的SQUARE ENIX，終於推出其合併後的第一套網路遊戲了！《超武俠大戰》不僅是結合日本遊戲菁英的大作，而且內容更是融合有關中國及日本歷史知名人物，相信對國內玩家來說，一定是非常有親切感的。且看我們如何跨越時空，與不同時代的英雄人物共同來一場超武俠大戰吧！

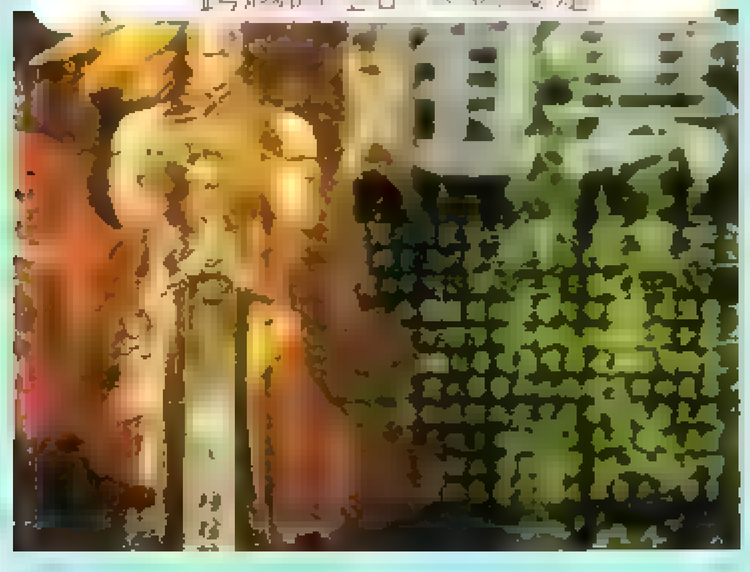


跨越時空的約會 歷代武俠人物大亂鬥

能想像秦始皇出兵攻打桃園三結義的劉備、關羽、張飛，跨越時空進行一場生死之戰嗎！？鐵扇公主、貂蟬、西施、妲己、楊貴妃…等國色天香互別苗頭各不相讓進行一場驚艷的大亂鬥！？由日本知名遊戲公司「史克威爾－艾尼克斯」(SQUARE ENIX) 所製作的全新3D線上遊戲《超武俠大戰》，將歷代知名武俠人物以及經典小說神怪故事中活躍的角色人物，融入在《超武俠大戰》遊戲之中，遊戲中玩家將可以擔任超過50種以上的武俠人物，讓玩家於遊戲中進行一場跨越時空背景的武俠大亂鬥。



跨越時空的人物設定



成為「超武俠」 完成統一天下的野心

在《超武俠大戰》中，「超武俠」是每個玩家進入遊戲想要達成的重要目標之一！玩家在開始進入遊戲時，須從平民身分開始，選擇想要成為的超武俠人物，例如 想成為水滸傳裡的〈魯智深〉，就必須先拜〈魯智深〉為師，歷經不同大小的戰役與任務，提昇自己的等級與經驗值，參加〈魯智深〉盃的超武俠的武鬥大會，與各方好手角力之後脫穎而出，成為第一任的〈魯智深〉超武俠。超武俠的能力是與一般玩家有所差異的，也須不斷為自己的國家貢獻愛國心，不但人物造型會讓其他玩家稱羨，最炫的地方還可以使用屬於自己的大絕招！超武俠的武力也是一夫當關萬夫莫敵的，所以超武俠是每位玩家去追求的目標之一，當上「超武俠」之後將帶領自己國家的人民朝向統一天下努力邁進。

完全創新風格 創造線上武俠新紀元

「史克威爾－艾尼克斯」(SQUARE ENIX) 所製作的《超武俠大戰》遊戲是一款全新不同類型的萬人線上遊戲，遊戲進行的節奏將會與以往的線上遊戲有所不同，遊戲的製作也將延續「史克威爾－艾尼克斯」製作TV Game的精神，重視遊戲的《原創性》與《內容》，讓玩家完全體驗不同型態的線上遊戲。「超武俠大戰」遊戲是一款強調動作以及與玩家間互動的線上遊戲，相信玩過真三國無雙的玩家們都能體驗到遊戲中盡情砍殺的快感以及擔任武將的威風，《超武俠大戰》也將以類似此即時互動型態進行遊戲。所不同的是《超武俠大戰》的時空背景將更加的擴張，玩家不但可以選擇三國時代的人物，還可以選擇【秦、宋朝、春秋時代、日本…等等】，再加上知名的經典小說【西遊記、水滸傳…等等】的歷史傳說人物。《超武俠大戰》的世界觀非常龐大與豐富，玩家在遊戲中可以體驗到各種朝代的歷史與小說故事，隨著遊戲的進行，也能對歷代歷史人物從不同的角度去認識，最重要的一點，玩家在遊戲的進行之中，也將開始在《超武俠大戰》中創造屬於自己的歷史故事，在遊戲中讓後代的人歌功頌德！！

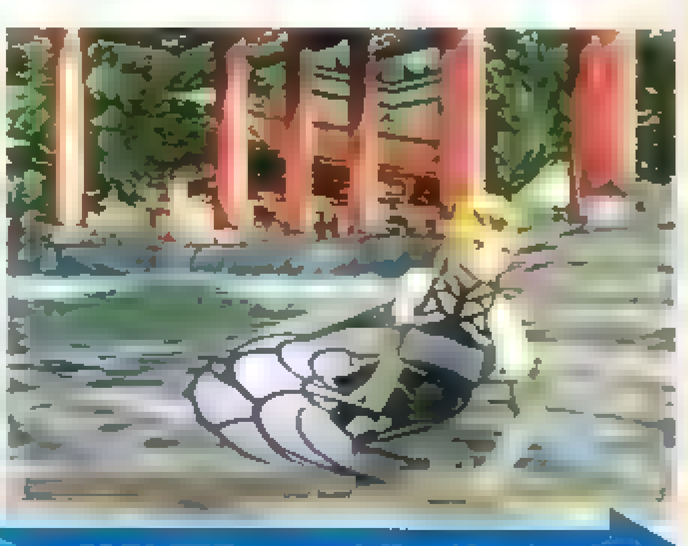


超逼真人物動作設定 完全真實歷史體驗

遊戲在製作的同時，在超武俠人物動作的設定上也花了不少心思，例如每位超武俠在使用大絕招的同時，在動作上都會跟武俠人物的本身有所關聯，比如：超武俠人物西施，只要稍有歷史常識的人都知道，西施的身體不好，常會有胸痛的症狀，稱為「西施捧心」，「史克威爾－艾尼克斯」公司在製作遊戲時，將這歷史典故應用在遊戲之中，所以當西施使用大絕招的時候，她的動作就會出現「西施捧心」的動作，讓玩家對此人物的印象更深刻，同時增加遊戲樂趣，諸如此類的表現手法將會出現在每一位超武俠的人物身上。







管理國家目標成為超武俠 奔馳戰場邁向最強國家



選擇好決定歸屬的國家，與其國家「陣營」的士兵說話，談話完畢後就完成國家登錄了。有了歸屬的國家之後就可以到戰場上與其他玩家開始廝殺了，在戰場上除了自己國家的同伴外，其餘的皆是敵人，因此不需要徵求其他玩家的同意，可以在戰場上盡情的砍殺，讓自己成為一夫當關萬夫莫敵的「超武俠」，要達成終極目標～～～千人斬，也不見得是太困難的事喔！！

操控自己的線上人生 選擇適合自己的國家

一開始進入「超武俠大戰」遊戲時，玩家並不屬於任何國家，只屬於一般的「平民」而已。「平民」遊蕩在城鎮裡面的街道之中，可以利用「幽玄之道」連接國家與國家之間的都市，可以避免行走「戰場」時，遭受到其他國家武俠的埋伏攻擊。另外有許多都市可以讓玩家選擇自己想要歸屬的國家。如果你選擇進入人多又強大的國家，比較容易達成天下統一的最終目標，但是想成為「超武俠」的競爭機率也相對的提高了許多。另一方面，進入較弱小的國家就必須要靠自己變成「超武俠」，也許也能將國家培養成最強的國家，進而達到統一天下的野心。每一個國家的興盛將完全的掌握在你的自己手上，《超武俠大戰》是個自由度非常高的遊戲，玩家在遊戲中，就像真的身"歷"其境，為自己創造自己的歷史。



百分百純日系線上遊戲 完全顛覆你的想像

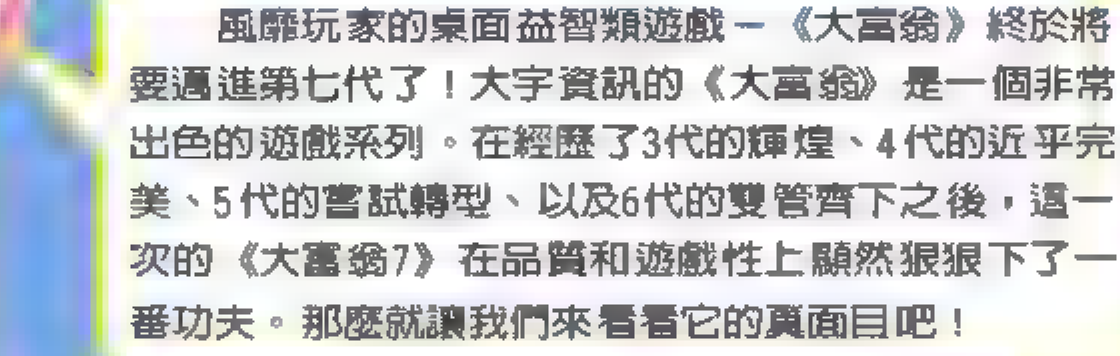
《超武俠大戰》遊戲的風格是純日式的美術風格，以日本人的思考邏輯來想像中國歷史武俠人物，遊戲中人物的造型完全顛覆以往玩家對中國歷史人物的認知，並加上一些詼諧幽默的誇張表現，玩家在遊戲進行時，扮演的角色相當的與眾不同，是款將玩家人物造形超級個人化與多樣化的萬人線上遊戲。尤其是與眾不同的設定玩法，沒有限制的PK大戰，將會帶給玩家們完全無法想像的線上遊戲體驗。



大富翁7 RICH MAN7

- 研究製造所：大宇資訊
- 販賣代理所：大宇資訊
- 遊戲類型：益智
- 操作需求：[illegible]

預定推出日 [illegible]年 12月

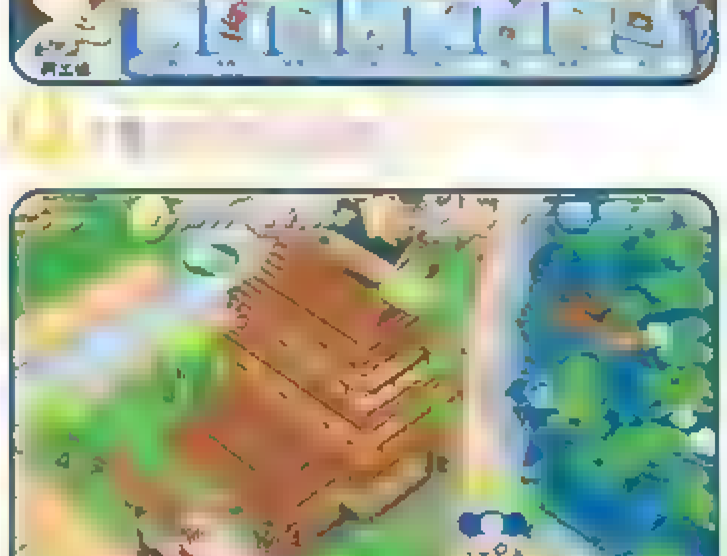


風靡玩家的桌面益智類遊戲—《大富翁》終於將要邁進第七代了！大字資訊的《大富翁》是一個非常出色的遊戲系列。在經歷了3代的輝煌、4代的近乎完美、5代的嘗試轉型、以及6代的雙管齊下之後，這一次的《大富翁7》在品質和遊戲性上顯然狠狠下了一番功夫。那麼就讓我們來看看它的真面目吧！









即時制、回合制齊上陣

為了滿足傳統大富翁玩家喜歡休閒逍遙的感覺，萬眾期待的《大富翁7》將繼續保留傳統的單機回合制模式的遊戲方式，也就是說玩家既能選擇緊張刺激的即時制模式，也能選擇輕鬆愉快的回合制模式進行遊戲。喜歡和朋友一起分享快樂的玩家，仍然可以召集親朋好友在同一台電腦上進行多人單機遊戲，還是像以前一樣，輕輕鬆鬆的邊喝茶聊天邊玩大富翁了。也許有人會說這不是和六代一樣嗎？不一樣。此次開發保持即時制樂趣的同時，繼續挖掘回合制的趣味性，並與即時制做出區別，例如股票交易系統中，回合制是每天波動一次價格，即時制是30秒波動一次；窮神衰神在即時制中會自動尋找3格之內的玩家，不要以為站著不動就沒事了哦，回合制和即時制有那麼大的區別，各位玩家可以兩種方式換著玩呢，這可是一款遊戲兩種玩法，物超所值哦！

2D人物、3D背景的構圖

吸收了廣大玩家的意見建議，《大富翁7》將不再是六代那樣完全3D的遊戲畫面，而採用2D人物、3D背景固定視角的遊戲世界。讓風格清新可愛的2D人物在3D背景中騎著機車或者開著自己的專用跑車行進，更符合大眾玩家的視覺習慣。遊戲系統方面，研發人員經過廣泛調查，發現大多數玩家對是否可以聯網對戰持謹慎態度，而且大富翁本身就是旨在和家人朋友一起娛樂，因此在這一代遊戲中特別加強單一電腦多人玩樂對戰功能，著力於如何將一機多人玩模式做到最好。

七大主題世界

《大富翁7》的世界關卡分成了真實世界和虛擬世界，玩家可以在不同的關卡中進行遊戲，每個關卡地圖都有其特色。下面挑出幾個關卡來介紹：

北京

街道按照真實街景安排縮小修改，主體突出北京的風景名勝，建築物有莊嚴的故宮，巍峨的天壇，一些古樸凝重的四合院，體現京城沈穩的歷史積澱。

香港

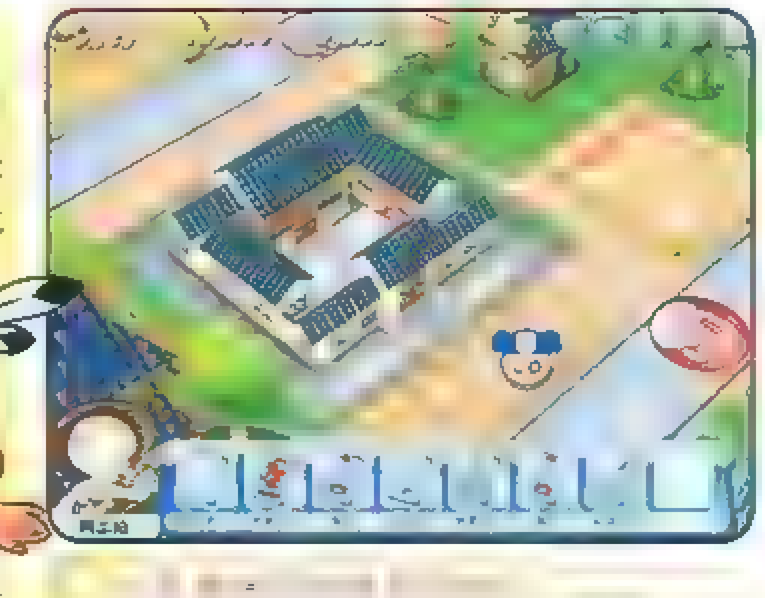
保留香港的高樓大廈和地形，如太平山、銅鑼灣、尖沙咀等等，修建各種摩天大廈和特殊建築，把昔日香港建設成現代化的都市。

雪梨

以雪梨為藍本，[illegible]、雪梨大歌劇院等標誌性建築，每處有休閒實景區，每[illegible]鮮艷的顏色，整體是現代都市，同時又帶著澳大利亞特有的悠閒

夢幻王國

[illegible]



有趣的人物設定

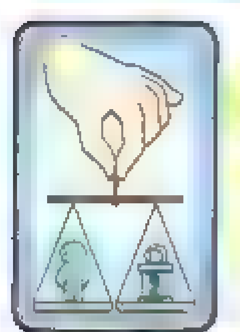
《大富翁》保留了十位歷代大富翁最經典和受歡迎的人物：阿土伯、錢夫人、孫小美、烏咪、金貝貝、沙隆巴斯、宮本寶藏、忍太郎、糖糖和舞美拉。同時還增加了兩位神秘人物，大家現在就來猜猜他們是誰吧，答案在遊戲中自然揭曉哦，每個人物都有自己的結局畫面，至於結局是好是壞就要玩家自己來體驗了，而且，過關之後可是會有很大的驚喜哦，現在就為大家先公佈一下幾位角色的資料吧

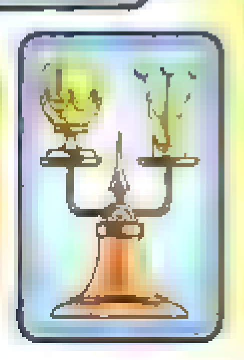


孫小美

星座：天秤座
生日：10月8日
血型：A型
年齡：9歲
生肖：羊
身高：125公分
體重：27公斤
職業：雜技團演員
興趣：轉盤子（雜技節目）
寵物：熊貓
最喜歡：豆腐
最討厭：蟑螂老鼠
偶像：李連傑
語言：中文
口頭禪：好的開始是成功的一半！

簡 介 人見人愛、心地善良的好女孩。在民俗雜技團表演雜耍，轉盤子是她的拿手好戲，可以一次旋轉八個盤子哦！感情豐富，有同情心，常常被愛情小說的情節給感動得痛哭流涕。有時候她還會到附近老婆婆的家幫忙打掃環境，陪老婆婆聊天。這年頭有多少年輕人像她如此一般善良呢？膽量有點小，生平最怕會飛來飛去、打也打不死的蟑螂。話雖如此，她的攻擊力可是不容小?的呢！（打蟑螂練出來的嘛～







錢夫人



星座：雙子座
生日：5月20日
血型：AB型
年齡：最高機密
生肖：龍
身高：160公分
體重：46公分
職業：公關經理
興趣：談八卦
寵物：男人
最喜歡：錢
最討厭：被地雷炸
（哼，弄髒了我的"香奈爾"！）
偶像：比爾蓋茨
語言：粵語
口頭禪：今夜做夢也會笑！

簡 介 錢夫人的生活相當地有原則：不是滿漢全席不吃、不是名牌服飾不穿、不是豪華別墅不住、不是百萬名車不開。"人生的價值，取決於擁有金錢的多寡"，錢夫人如此說。錢夫人相當聰明，也非常自信和高傲。她擁有通盤考量的理財觀念，熟悉股市漲跌之間的微妙變化，總是能掌握賺錢契機，為自己賺進大把的鈔票。另一方面，她也深諳駕馭男性的技巧，所以身邊總是有一群任其使喚、玩弄的男人。"你瞧，他們多麼的可愛……"，可是一旦他們失去利用價值，錢夫人會毫不留情地象垃圾般地丟棄他們呢！所以和錢夫人交手，千萬大意不得的喔！

看到人物設定資料，細心的你有沒有發現什麼有趣的地方呢，遊戲中有12個人物，正好對應12個月份，每個人物的生日可是都在不一樣的月份哦，而且每個人的星座也各不相同，喜歡對號入座的玩家有福了，可以按照自己的星座來選擇使用的角色哦！



研究製造所：雷爵資訊　販賣流通所：未定

遊戲類型：MMORPG　科技需求：P3 700以上、128MB RAM

預定推出日 年 12月

雷爵資訊繼《童話》之後，主力作品《萬王之王2》的開發也傳出了好消息，預定要在年底時進行封閉測試。《萬王之王2》繼承了萬王系列的傳統，仍是以【國家】為最主要的特色，並以可以改變國家政體為號召，邀請所有的網路玩家們再次加入王者的爭霸之路。



主要遊戲特色

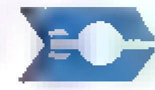
國內第一款網路遊戲《萬王之王》的續作《萬王之王2》的產品研發已經進入的收尾的階段，即將於十二月時進行萬人連線的封閉測試。據了解《萬王之王2》仍將保留前作以國家為主要特色的設計，並大幅降低新手入門的困難度，以期望所有的玩者們都能享受到建國的樂趣。

對一般玩家來說

1. 全台第一款網路遊戲—萬王之王的續作。
2. 創造出在軍事、經濟、政治、律法上不同的國家。
3. 玩家可以組合出獨一無二的英雄角色。

對曾經是萬王的玩家來說

1. 具有爭奪領土與道路的國戰。
2. 混合職業與技能制的徽章組合系統。
3. 可無限升屬性技能，採用經驗值升級，不使用熟練度。

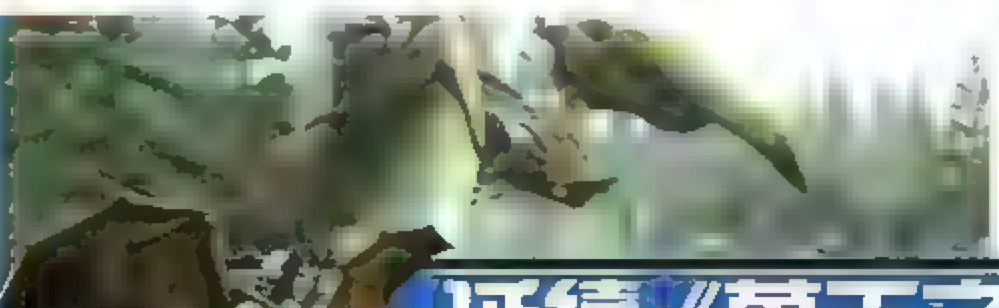




《萬王之王2》即將進入測試期

一般特色

1. 大歷史系統，玩家的作為會影響系統。
2. 每隻怪物間彼此有不同的差異。
3. 女性有靚麗多變的髮型、男性有各種性格的臉型。
4. 可以成為魔王軍角色。
5. 國家的興亡與行為會被記載為歷史，永遠流傳。
6. 可以無限使用煉寶魔力爐。



延續《萬王之王》的故事背景

《萬王之王2》的世界背景設定在《萬王之王》的故事結束之後，整個世界的諸神都消失了，不再與人們保持連繫，數百年過後，整塊大陸在地理上有部份的地區陸沉，也有新出現的區域與島嶼。這個時候名義上整個柏格拉曼亞大陸仍是在亞伯里亞王國的統治之下，實際上的政權早已處於相當鬆散的狀態，各地諸侯形式上仍奉亞伯里亞王室為共主，私底下則遇力對抗王權，形成一個又一個獨立的王國。

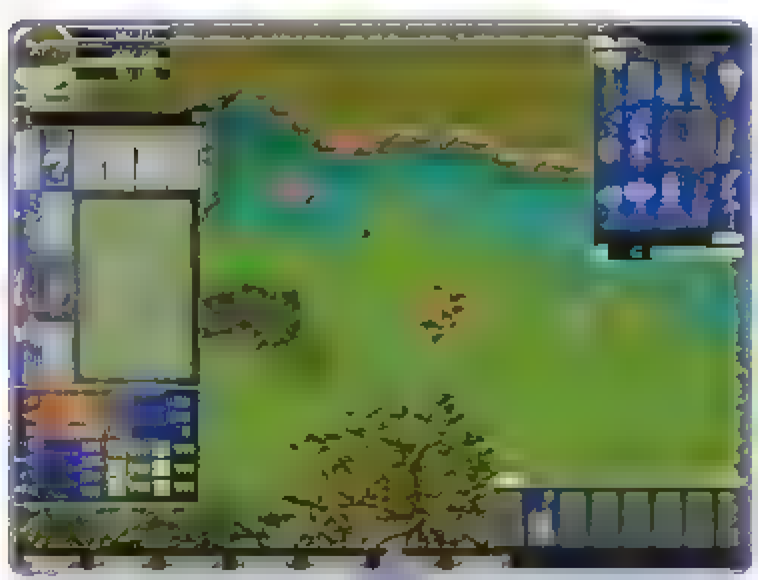
近千年的時間讓悠久的古城變成古老的遺跡、王室的陵墓變成陰森的地下城、哈瑪之塔變成禁忌之塔，同樣的時間也讓林地變為良田、要道形成聚落、人口得以成長。過去與現在共存，傳說與歷史同在，遺忘掉的和記住的一樣是那麼多，就是現世的寫照。被遺忘的區域有可能埋藏著最珍貴的寶，也有可能潛伏著致命的危機，歷史、傳說、神話通通不管用，即使是最睿智的賢明之人，也懂得仔細思考傳言的真偽，當致富成為最大的利益，人們不再相信些什麼，自己才是最可靠的，所謂的英雄，就是會出現在這樣的時代，貫徹個人的信念，直到成真的那一天。《萬王之王2》的英雄們就是出生在這樣的年代裡……。



國家間的對抗仍是遊戲主軸

將採取經驗值本位及技能制

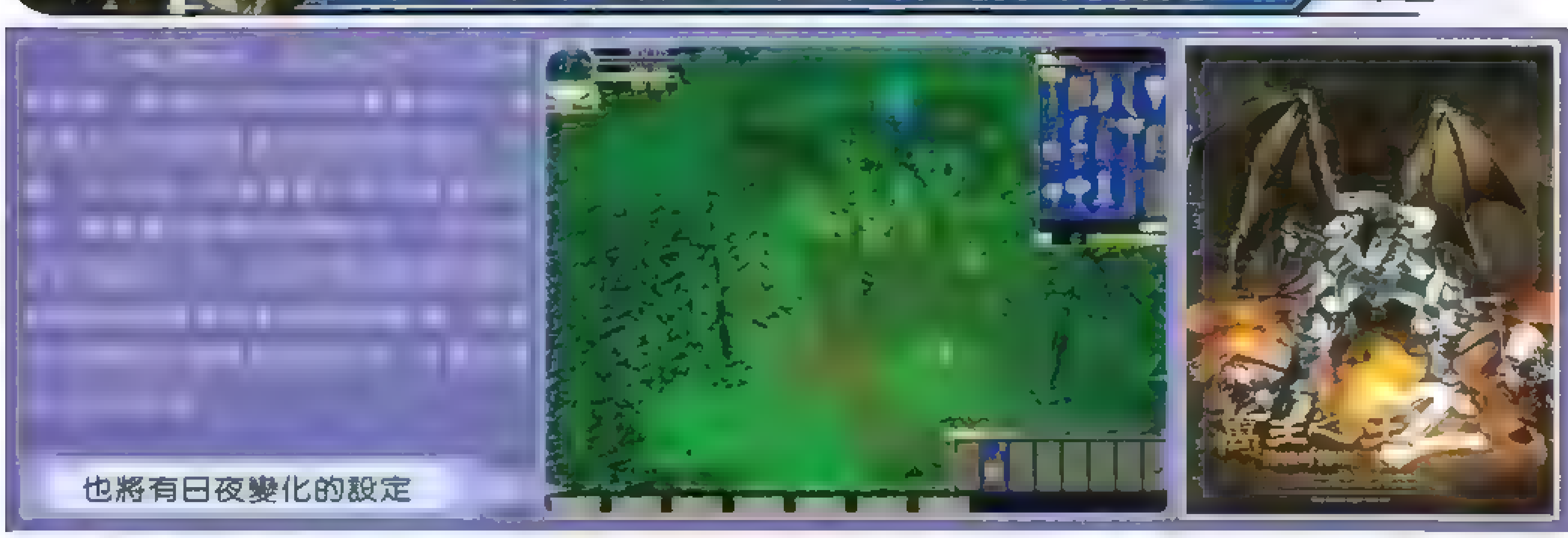
在遊戲中，不管是與怪物戰鬥後，或是任務後的報酬、工作系統的經驗值，都是同樣一種的經驗值 玩家取得經驗值的多寡，將會看自己技能與屬性點數的總合，與怪物點數的總合、任務或是工作難度間的相對差異，取得【相對】的經驗值，因此同樣的怪物、任務與工作將會越來越不易取得經驗值，除非玩家更上 層樓


遊戲畫面已進化成 3D 畫面

而技能的範圍是 到 百，數值越高，能力越高，屬性亦如是，在遊戲裡玩家可以把經驗點化為技能或是屬性，使角色的能力成長，當然技能或是屬性越高時，所需要的經驗點數也就越多，與熟練度無關 提升一點到技能上，單就這 項技能的能力來說，投資效果會大於把點數加到屬性上，而把點數加到屬性上的玩家，會對同類型技能都產生影響。例如 加 點到敏捷上，閃避、開鎖、弓箭、隱身、命中的技能都會受到加成的好處



可以獲得經驗值的工作系統


也將有日夜變化的設定

努力練功才能夠讓角色成長

理論上玩家可以靠工作系統安全地賺取經驗值，實際上因為工作需要材料，而材料無法以量產的方式取得，實際上絕大部份的角色還是會以砍怪物的方式來賺取經驗值，把怪物身的掉下的初級材料賣給其它角色，來增加自己的經驗值和金錢。在經驗值的取得上，砍怪是主要的，任務和工作是次要的。

一個新角色一開始會有五十點可以分配到屬性上，技能點 律為零，接下來要靠著賺取經驗值的方式來提升各種技能和屬性，當技能或屬性越高時，所需要的經驗點數也越高，雖然這並不妨礙玩家去練一門新修的技能或是屬性，只是經驗值的取得越來越困難，守護的經驗值投資新種類雖然可以一次升好幾點，是否能比得上原有的種類更精益求精？就變成玩家投資時的選擇。理論上遊戲裡的角色沒有成長上限，實際上即使給予了夠強的怪物，還是很難一直獲得經驗點數來加強能力，因為"相對"的原理而成長越來越慢，但越來越強是必然的。


視點也可以自定



經由學習調整技能設定

遊戲內容的深度通常越高，會越有耐玩性，但是也會增加新手學習困難度。目前的作法是讓一般玩家直接使用某個系統，但不用懂得這個系統內部的原理。舉例來說，玩家想要使用魔法，會有一個任務教導玩家使用魔法的一般需知，這時玩家也可以直接到法術商店買了法術自己來試。如果玩家想要更進一步了解魔法，會有另一個任務教導玩家要怎麼樣變更符石盤，組合出射程、威力、範圍不同的火球術，同樣地，玩家級的角色可以自己去實驗，花費金錢物資去配出有特色的訂製火球術，但是一般的玩家級角色至少有標準化的火球術可以用了。







有許多裝備欄可供裝備

各式各樣的任務

包括各種形式的基本任務，如打怪、收集、傳訊這類常見的任務，會以任務產生器的方式來製作，滿足玩家初期的需求。這類量產型的任務主要是為了配合玩家在進行打怪升級時，有不同的元素來調劑重複的打怪過程。學習類的任務則是教導玩家如何修練各種技能，縮短玩家的學習曲線。

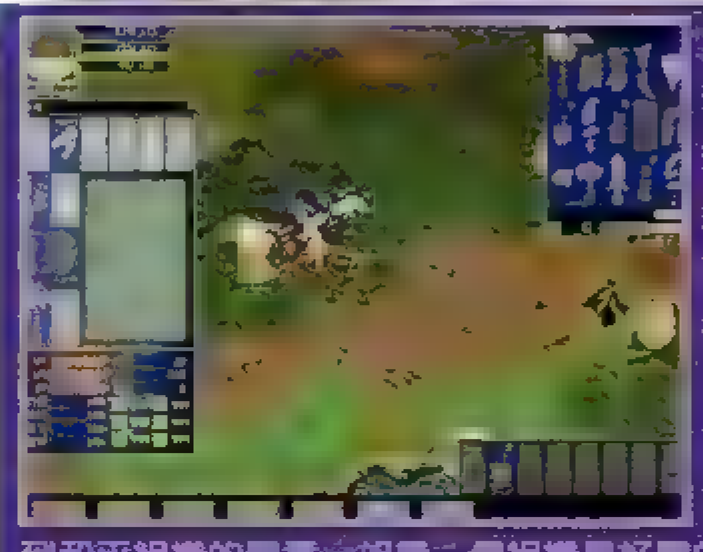


正在評估是否要與邪惡牛頭人戰鬥

代替職業的徽章系統

使用技能制的優點是可以組合出玩家心目中有趣的職業，缺點是不像職業制那般直接清楚，所以要有類似職業觀念的東西來引導，也就是遊戲裡的徽章系統。如果某個玩家配戴了小偷徽章，這個徽章可以加成玩家偷竊、潛行、開鎖、隱身等技能的能力，則這位玩家在成長路徑上就有了依循，會強化這位玩家去加強這些技能的意願。越高等級的徽章，可以加成技能的種類越多，加成技能間的關連性也越低，目的是要讓玩家去交易與收集徽章。徽章的變更需要在系統村或城內的固定地點，讓出團時玩家有角色扮演的趣味，舉例來說，一位黑白魔法雙修的魔法師，可以在出團時看看隊伍裡缺少法師還是牧師，決定自己是裝配上黑魔法師、白魔法師或是紅魔法師的徽章，來調整自己技能加成的種類，對隊伍產生最大的幫助。

成立組織與國家

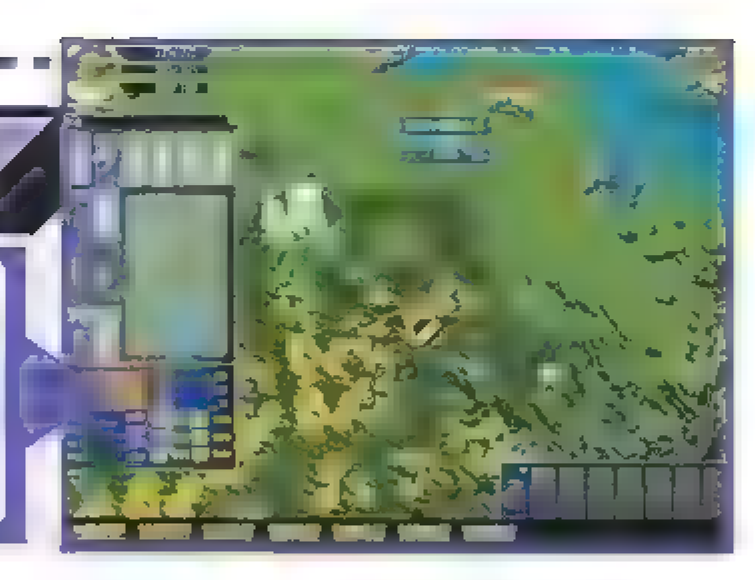


一定數量的玩家就可以成立組織，使用組織頻道，增加成員間的凝聚力。這樣的組織是和平的，和別的組織或國家要宣戰，需要得到和平組織的同意。如果一個組織是好戰的，則任何國家或是組織都可以對其宣戰，其優點是在於平怪物據地或是消滅原有國家後，有權利建國。組織合法人數不足時，在戰鬥結束後組織會回歸為和平組織，組織沒有據地，國戰將不會因據地被攻陷而落敗，但一樣有可能因為戰敗而被消滅。

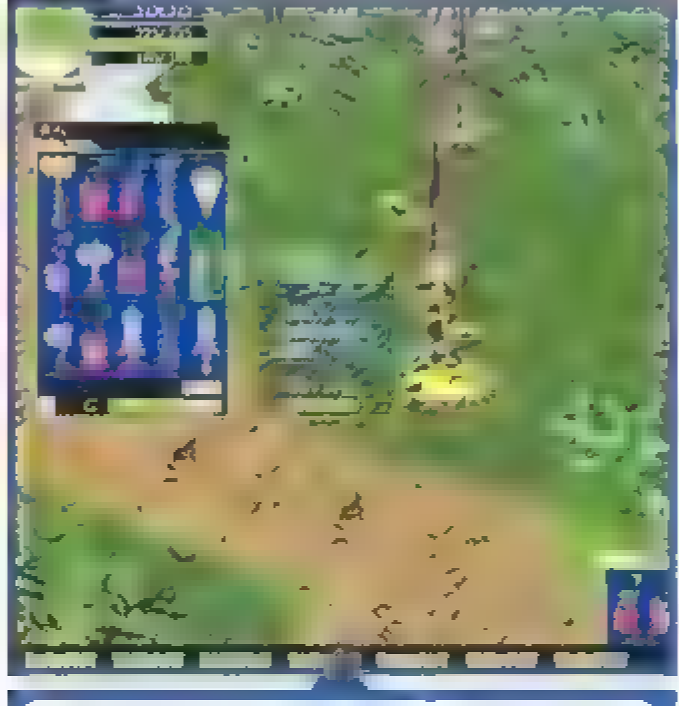
成立國家需要大筆金錢和一塊土地，然後是可以選擇政體，建設符合利益的建築物與收取稅金。帝制和君主制對於軍事方面有優勢，民主和聯邦制則對於科技與經濟方面有加成。因為遊戲裡的商店所賣的物品是限定範圍隨機出現的，所以想要特定種類的物品，就需要蓋相對應的建築物，並讓NPC進駐服務。城內所發生的交易越多，國家收取的交易稅就越多，所以國家有動機改善城內的商店體制，使之在種類與等級上都符合大部份角色的需求。國家所有的設施都需要費用來維持，如果入不敷出，系統會自動賣建築物，直到還清債務或是滅國為止。

善用NPC人力資源

國家蓋好了建築物後，還要有NPC在工作才會發生效用，這些NPC會出現在國家或是系統村的酒館裡，等候國主聘用。新募的NPC沒有經驗等級，需要在工作中累積經驗值，增加建造的速度，以及符合高級建築物的生產標準，有經驗的高等NPC是國家珍貴的財產。



場景中花草表現得頗為真實



當游標指向道具時，旁邊會有解說文字

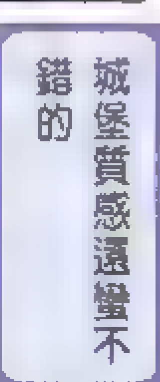
國戰相關資訊

所有的國家都是好戰的，因此任何的組織或是其它國家都可以對其宣戰，宣戰費用由宣戰方來支付，宣戰費用與發動國家的大小有關，越大的國家費用越高，國家可以實行鎖國政策，不賣商品給非國民的玩家，如此一來會給予其它國家開戰口實，宣戰費用大幅下降。國家可以選擇仇外政策，降低宣戰費用，但是同樣地別人對仇外國宣戰時的費用也會降低。國戰時如果侵入城內，可以摧毀城鎮中心以取得勝利，也可以殺死敵國的技藝型NPC、破壞一般建築物削弱敵國的發展潛力。國戰的結果可能是某一方獲勝，或者是計點勝利，也可能差距很小宣判為打和，計點戰敗方要負擔宣戰費和賠款，徹底落敗則會失去該領地，沒有領地的國家會自動變回好戰組織。

國戰時某些工作系的角色非常有用，如同攻城器、破城錘、箭塔的效果，也可能修復城門及城鎮中心，是國戰時戰爭的核心焦點。

組隊與陣形概念

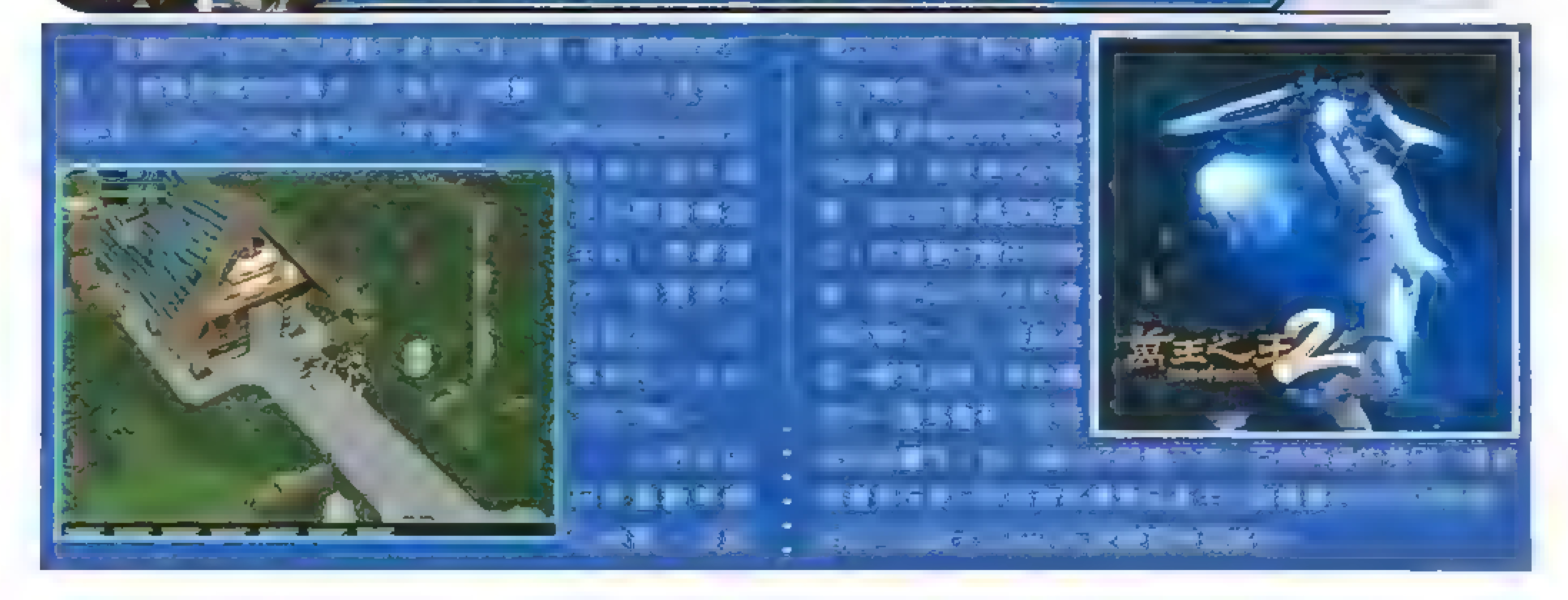
組隊的發起者就是隊長，隊伍成立之後，會在畫面上出現其它隊員的血條以方便補血和協調。組隊的好處是經驗值會增加，成員越多加成比例越高，也可以選擇適當的陣形調整隊伍整體能力，陣形不需要走位，只要有對應的角色還存在於同一個區域即可。如果有人斷線，系統會以加入隊伍的先後順序去找發動陣形者，只要還有足夠的成員在線上，成員的改變只會影響團隊戰力調整的比例，不會造成陣形破壞。



城堡質感還蠻不錯的



全新的交易與煉寶系統



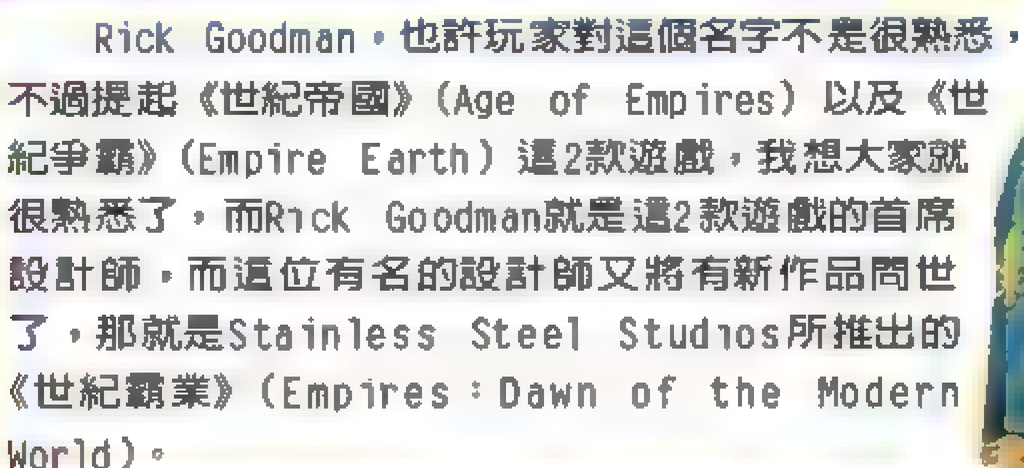


世紀霸業 Empires：Dawn of the Modern World

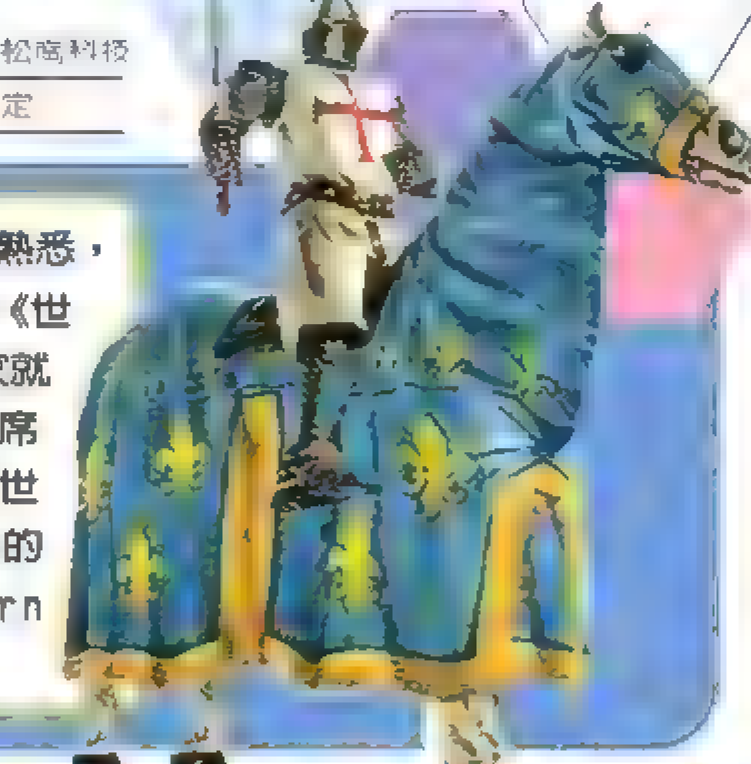


- 研究製造所：Stainless Steel Studios
- 販賣流通所：松崗科技
- 遊戲類型　即時戰略
- 科技需求：未定

預定推出日　年　月

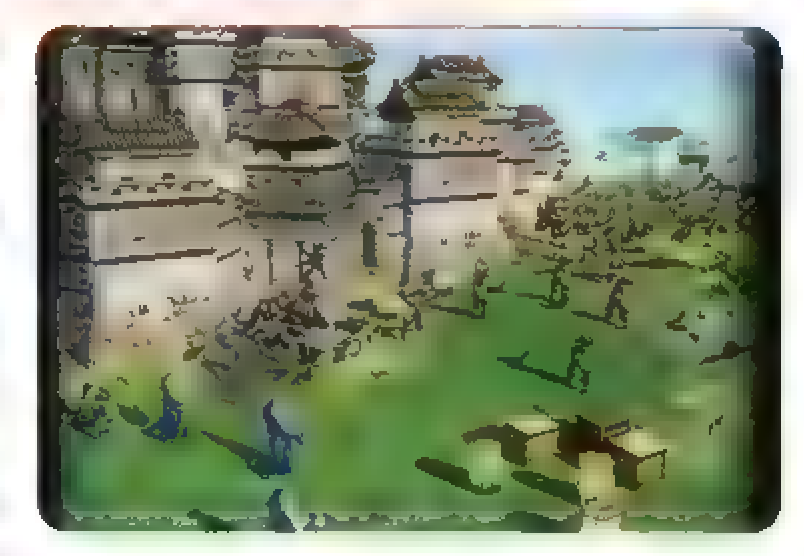


Rick Goodman，也許玩家對這個名字不是很熟悉，不過提起《世紀帝國》(Age of Empires) 以及《世紀爭霸》(Empire Earth) 這2款遊戲，我想大家就很熟悉了，而Rick Goodman就是這2款遊戲的首席設計師，而這位有名的設計師又將有新作品問世了，那就是Stainless Steel Studios所推出的《世紀霸業》(Empires：Dawn of the Modern World)。



《世紀帝國》設計師Rick Goodman的最新力作

Rick Goodman是一個知道自己成就的人，他也是一個瞭解自己遊戲的人，這個評價可以從他擔任《世紀帝國》(Age of Empires) 首席設計師時得到充份的証明，也可以從後來他自組公司推出《世紀爭霸》(Empire Earth) 裡得到看出。《世紀爭霸》中充份展現Rick Goodman的創意，並顯示他所想要的即時戰略遊戲是什麼樣子，他把RPG類的文明建造觀點和簡單的史詩觀念融於即時戰略遊戲中。《世紀爭霸》橫跨人類四千年的歷史，從以投擲石頭為主要武器的穴居人，到遍佈機器人和雷射兵的未來帝國，都涵蓋在遊戲之內。本文為玩家介紹的《世紀霸業》(Empires：Dawn of the Modern World) 是Rick Goodman的最新作品，你可以把它想像是一隻完全不同的遊戲。因為，《世紀爭霸》所強調的是宏觀的角度，遊戲中提供十四個戰役供玩家挑戰；至於《世紀霸業》則是一套以深度為主的遊戲，遊戲裡則提供了七大文明（英國、美國、中國、南韓、法國、德國和俄國）供玩家扮演，遊戲的歷史含括中古世紀、火藥世紀、帝國主義時代、第一次世界大戰和第二次世界大戰等五個歷史世紀。在劇本中，每個文明中都會發生一些以幻想建構的故事，以區別各明文間的差異。這些文明沒有共同分享文化資產，沒有共同的巨大單位，也沒有一致的軍事設備或建築。另外，從資源搜集的方式，到取得特殊的強化單位的過程也都完全不同，但整個遊戲過程相當緊湊。

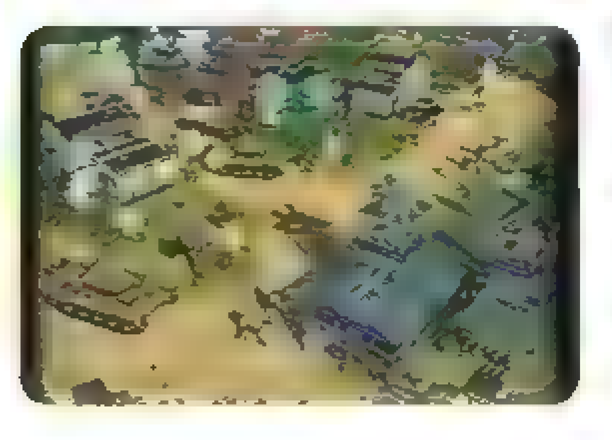




成立攻擊部隊測試遊戲

自從Rick Goodman的Stainless Steel Studios成立後，他們就使用一種可以被其它公司爭相模仿的發展程序。他們組成被稱為"攻擊部隊"的玩家，基本上他們是由一些最核心，也是最熱中的《世紀帝國》玩家所組成。設計師們不使用傳統的beta測試版，只要有不同的遊戲版本一出來，就交給這支打擊部隊來玩，而遊戲透過此方式被實質地進行測試、評估、和找漏洞，遊戲的設計也因此嚴謹而平衡。





符合史實考據的劇情

在目前已公開的遊戲劇情中，有一場戰役是以第二次世界大戰中美國、英國和德國之間的戰役為主題。在戰略目標上，德國當然想控制歐陸。在戰場上，他們的坦克大軍可徹底擊敗美國部隊，並摧毀其建築物和設施；至於英國和美國則是海空強權，英國有能力返往運送空降部隊、坦克和突擊隊，這些單位是其它文明沒辦法擁有。另一方面，美國部隊可使用其企業號航空母艦發動毀滅性的空襲，而傘兵部隊也可以從敵人的後門長驅直入。另外，遊戲裡還有一個戰役主題是獅心王查理一世（Richard the Lionhearted）在中世紀為保英國王權而戰，也有一個戰役是在十六世紀Admiral Yi保衛高麗而防抵抗日本入侵，另一個戰役是巴頓將軍的坦克大軍在北非獲得大勝。和《世紀爭霸》一樣，每一場戰役顯然都有很有趣的劇情陪襯，也有精采的任務，以及良好的故事。而且就像《世紀爭霸》，每一場戰也許都可告訴玩家如何使用不同的文明，以在多人連線模式中進行真人對抗

有趣且平衡的各式武力

在軍力的平衡上，以美國和俄國文明為例，美國最致命也最能破壞的武器之一是“美國之音”（Voice of America）。它可以讓敵軍單位挫敗；相對於美國的心戰喊話，俄國的玩家可以利用“革命”的力量，把純樸的農民變成街道上致命的自殺炸彈。另外據了解，遊戲是建立在《世紀爭霸》的技術上，但引擎的性能已經過大幅升級。大型的單位例如飛機和坦克，使用更多的多邊圖形來建造，

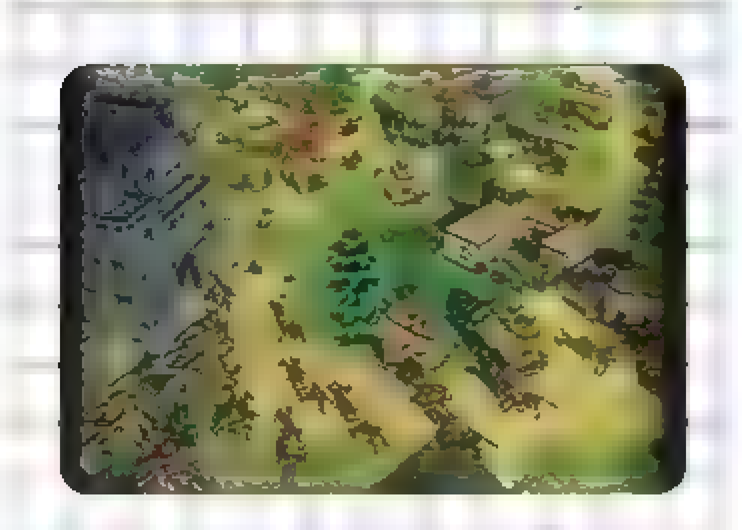


其外型比《世紀爭霸》裡的單位更圓滑。然而，在改變上應該算是步兵單位變化最多。在《世紀爭霸》中若把畫面拉得太近來看，畫面中的人類此時的手腳都顯得有稜有角；在《世紀霸業》中，人類單位在外型和動作上都



顯得較為自然。另外，遊戲的設計也相當符合真實的情況，例如，俄國的指揮官會舉起手槍射擊自己的部隊，以“鼓勵”其他人在戰場上能不退卻，而奮勇殺敵。





結合陸海空來贏得勝利

在遊戲中，玩家也有能力結合空中、陸地、和海上軍力，以求得最後勝利，而設計師也希望在遊戲一開始讓空中、陸地和海上結合性力量，形成不同的戰略性，來進行第二次世界大戰。更重要的是，設計師也打算確保擁有獨特，且能讓玩家感到有趣的陸、海、空軍，而且還和其它文明所擁有的部隊不一樣。如此一來，玩家就能自由發揮自己的戰略來挑戰其他對手。因此，無論你是在哪個文明發展，遊戲提供給你的好玩與刺激也相對提高很多。雖然海洋可以保護在遊戲文明初期的外來攻擊，並在遊戲的後期給予安全感，但這項安全屏障會被發展強大海上和空中武力的玩家所逐步粉碎。為了取得遊戲的勝利，玩家必須不僅學習管理其步兵與騎兵，同時也須加強運輸與戰鬥船隻的發展。





善用各文明的優勢

雖然每支文明可建立海軍，但特別值得一提是，設計師提供不同的文明不同型態與性能的船艦，供敵對的玩家運用，這項巧思就和真實的國際權力社會一樣。由於各文明有不同的船隻，玩家必須知道各文明的獨特性，才能取得勝利。例如，早期的英國具備獨特的造艦能力，能取得可怕的海上優勢。這項海上控制權會因英國可對無法移動的敵國帆船以鏈彈（chainshot，古時用於海戰）獨特的能力而擴大。對照之下，法國的海軍是在各文明裡唯一可以使用特殊的"維修員"的戰鬥隊伍，他們可在海戰中修復船艦，讓它們可以持久地戰爭，也可以對不對等效率的文明進行打帶跑戰術。

隨時代演進發展空中兵力

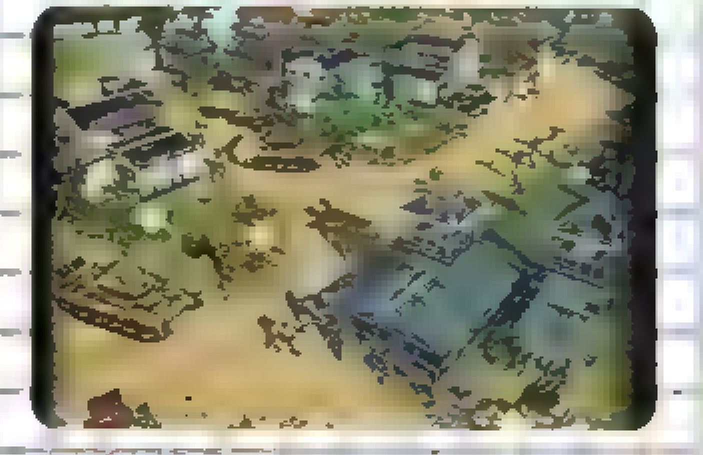


《世紀霸業》在火藥時代中開始提供陸、海和空中武力供玩家進行戰術運用。之所以海上力量這麼早就出現，是根據中國在文藝復興時代就有戰帆馳騁於海上。中國戰艦於帆頂配有弓箭手，這項令人驚訝的創舉提供中國軍隊空中火力支援，並提供巡邏的能力。[illegible]武器，他們將是唯一具備發展和佈署空中單位的文明。這項特點給予中國發展軍力的優勢，比其它文明早了兩百年。下一個世紀是帝國主義世紀，這時的空中戰鬥又往前推進一步。法國是航空的先鋒，他們擁有Montgolfier汽球，而這也意味著唯擁有這項神秘且破天荒的單位，將可在戰場上進行空中補給。由於對手沒有相對的空中單位可以匹配，因此佔有很大的間來發展它的戰術和戰略，而這些符合時代的武器，也考驗作為指揮官的玩家，是否能了解這些歷史性武器，並在戰爭中適當地加以運用。遊戲裡現代社會的出現始於第一次世界大戰，並開啟了遊戲中戰術和戰略選擇的歷史洪流之門。這個時代提供各文明眾多的新技術發展，以及戰術和戰略運用。



一戰時期海空戰力突進





在第一次世界大戰這個時代中，空中和海上單位如雨後春筍般地一一出現，變得更精巧也更致命。如：德國的U型船在潛行過海面時，幾乎是無法被偵測。它可以用魚雷攻擊船隻。和所有的潛艇一樣，U型船只有飛行器才看得到。船上配備有限但強大的魚雷，可造成致命的攻擊力，在短時間內解決掉固若金湯的戰艦。除了海軍外，空中發展空軍也是另外一個重要的選擇。二十世紀初期是空中武力蓬勃發展的時代，玩家可以在這個時候發展陸、海、空三軍，不論你是扮演那支文明，你都可以發展獨特的空軍與戰力。齊柏林飛船（Zeppelin）是現代史最早發明的飛行器之一。德國在第一次世界大戰時，利用齊柏林作為空中人員運輸工具和轟炸機，而在第一次世界大戰中也唯有德國能使用這項獨特的飛行機器，它提供德國多重戰略與戰術運用。另外，齊柏林也可鎖定敵人砲兵與潛艇，它也可以遞送友軍，也可以轟炸地面和海上目標。

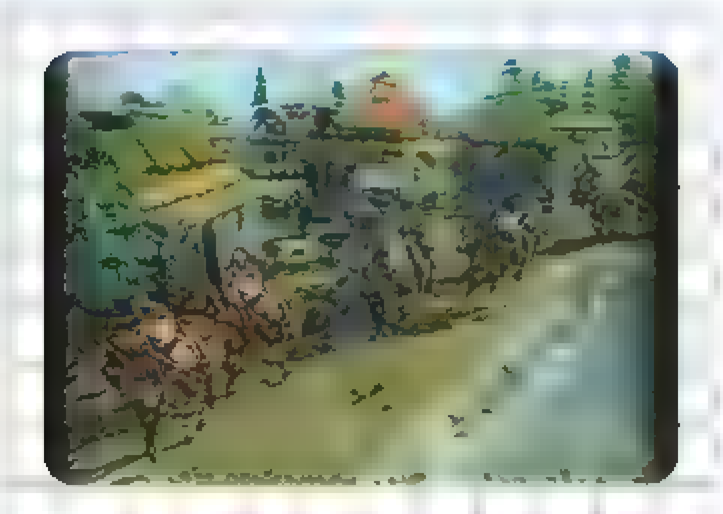


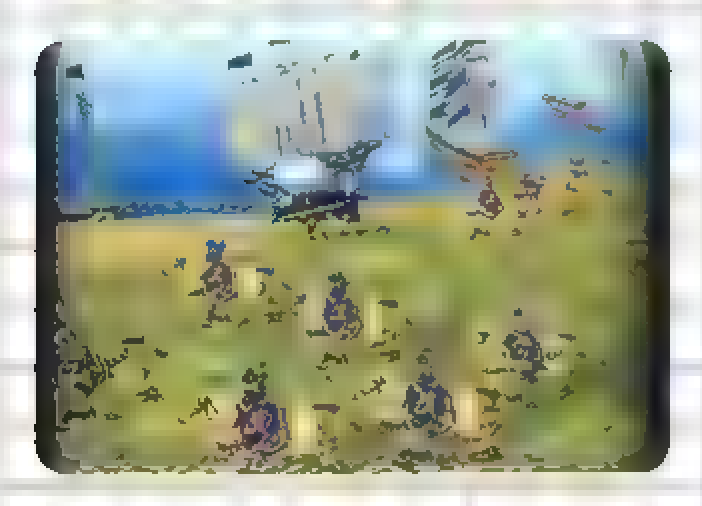
二次大戰精銳武器盡出



一旦你步入第二次世界大戰時代，《世紀霸業》將提供最強的陸、海、空軍力讓你挑戰。每一個國家都擁有堅強與先進的戰機與戰艦陣容，而此時控制海上與空中也益形重要。每一個文明的獨特能力提供更多且多變的策略。例如：美國可以佈署由配備聲納的USS Arkansa艦組成的艦隊，以偵測和擊沈敵人潛艦。至於其它的國家則只能依賴較低效率的偵查方法，例如空中偵察，但這會將其整支艦隊暴於險境之中。在第二次世界大戰中，美國享有壓倒性的轟炸優勢，這點可從美國的B1[illegible]轟炸機中得到印證。這架重型轟炸機可對單一目標進行多次轟擊。相較之下，沒有一個國家能像美國能擁有這麼具毀滅性力量的空軍。除此之外，美國亦是唯一擁有建造航空母艦技術的國家，[illegible]海上武力，能大大地拉長攻擊線。另外美國所擁有的C47運輸機，更可在敵人後方[illegible]空投武器。

享受征服或被征服的體驗



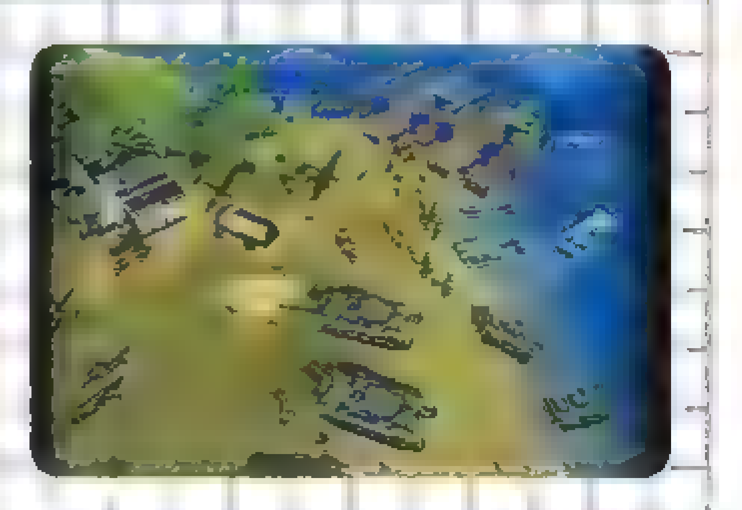


另外要補充的是，《世紀霸業》提供十種型態的水域地圖；此外，玩家可以在每張地圖上選擇五種不同的尺寸來玩。對擁有海洋或河流的國家而言，在水域地圖上成功佈署海軍將對遊戲的勝負有所影響。Stainless Steel Studios追隨《世紀爭霸》的模式，持續依循爭霸長、同時也是設計師出身的Rick Goodman的設計哲學和興趣，在《世紀霸業》裡有獨特的單位和不同的文明。偉大的文明往往會招來極大的挑戰，這是設計團隊為創造這套作品所得到的歷史體驗。而Stainless Steel Studios的偉大挑戰，正是讓玩家真得感覺到他們是在控制歷史中的偉大文明，面臨來自四面八方所給予的"征服或被征服"的考驗。設計師希望每支文明依其實際的力量與特性的不同，而具有獨特性。為確保其深度、挑戰與刺激，設計團隊把注意力放在戰爭的歷史變化上，讓歷史上的偉大國家面臨來自陸海最後是空中的挑戰，每一種挑戰都有不同的解決方案，因為《世紀霸業》包含了全部現代戰爭的觀點，同時遊戲也了它反應在單位的設計上。在真實世界中，戰場上的指揮官力求"結合性力量"，必須把不同型態的軍事力量整合的天衣無縫，以配合達成共同目標。









Ultima X：Odyssey

創世紀10：奧德賽

研究製造所：Origin　販賣代理商：美商藝電
遊戲類型：線上角色扮演　科技需求：未定

預定推出日 [illegible]年 2 月

早先在台灣還未有中文server的線上遊戲之前，就有一票骨灰級玩家辛苦地以信用卡到國外付費註冊，再連到國外server去遊玩，而這款讓他們廢寢忘食遊玩的線上遊戲就是UO（Ultima Online），UO的畫面以現在美術水準來看，簡直以慘不忍睹來形容也不為過，不過其豐富的世界觀、自由發揮的技能發展、完整的經濟體系，一直到現在還是吸引了許多玩家上網遊玩，而如今，其製作團隊即將挑戰3D線上RPG，其名稱為《創世紀10：奧德賽》（Ultima X：Odyssey）。



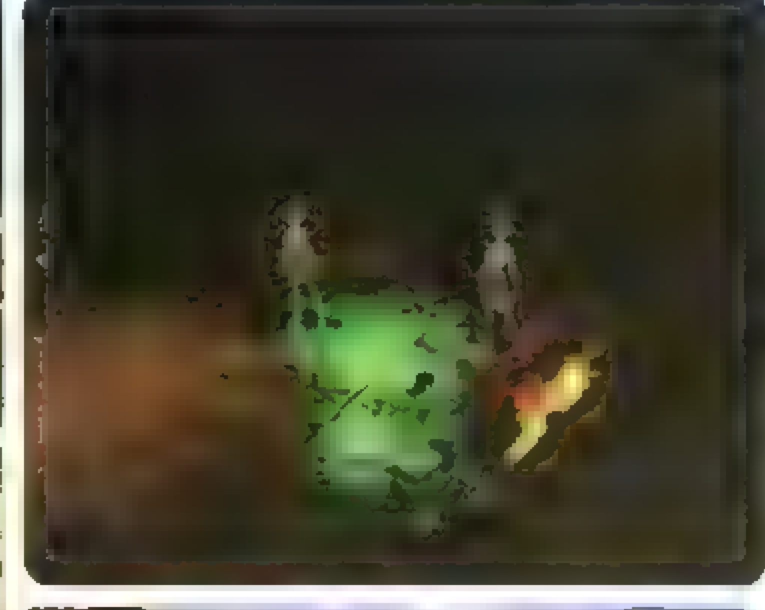


全力打造嶄新的線上遊戲

《線上創世紀》Ultima Online，也暱稱為UO，的成功，讓Origin的設計團隊面臨了一個兩難，到底該進退維谷的困境。儘管該設計公司在九月份慶祝成功上線5週年，同時《線上創世紀》也擁取前所未有的會員人數（目前估計有超過四百萬名會員仍是它的擁戴者），但有人認為擁有這麼龐大的玩家，若還要創造一個真正的續集，可能不是明智之舉。主要是有人認為這麼做只能讓現有的用戶從你的左手換到右手，無法再擴大新玩家群。Origin明白表示，《創世紀10：奧德賽》（Ultima X：Odyssey）暫譯，並非是《線上創世紀》的續集，也無意以它取代《線上創世紀》壽套他們熟悉已久的MMORPG。

所以，當Origin所有的設計師聚集為《創世紀10》開會討論之時，他們把下一個線上多人角色扮演遊戲設定在創世紀（Ultima）的世界，但以全新的方向發展。這群設計精英正把精力放在創造一個全新的多人線上遊戲類型，"線上社交體驗"和"虛擬世界"不再是這款遊戲強調的重點。在《奧德賽》上所強調的是"個人作為導向的遊戲經驗"，在這個世界裡，個人玩家或玩家組成的小群體可以進行某些任務。在這些任務中，他們可以純粹是英雄，也可以做出與眾不同之舉。這個新的設計觀念有些像《[illegible]》，反倒比較不像《線上創世紀》。另外，遊戲也將提供更具深度的角色發展和代入性，這是在《[illegible]》遊戲中所找不到的。《奧德賽》將採用"Odyssey Adventure System"，遊戲裡有先進的畫面和動態的任務，Origin希望將創世紀系列的任務和美德（Virtues）之設計，能成功地融於多人線上角色扮演遊戲中。







一套全新的3D線上RPG



接續《創世紀9》的故事



▲道具介面大致承襲UO的系統

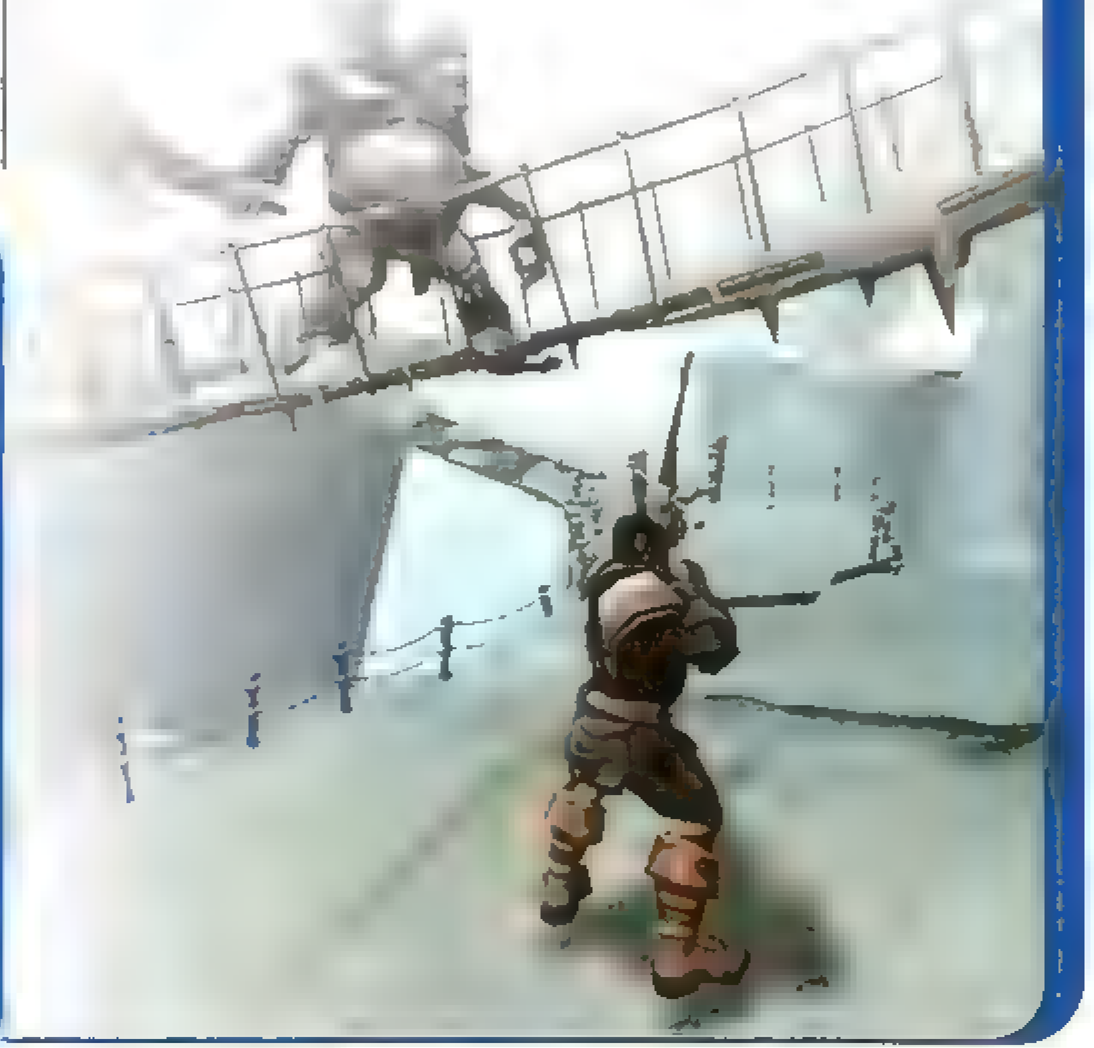
據了解，《奧德賽》遊戲的故事是接續《創世紀9》(Ultima IX:Ascension）未完成的故事，敘述Avatar在《創世紀9》時終於升天（ascend），此時，他決定創造一個完整的世界，以試煉英雄人物，而名符其實的英雄，將透過在遊戲世界裡完成任務，以取得經驗與提升美德。最後獲得升天的資格者，將加入Avatar的陣營，以對抗邪惡。為了把《奧德賽》和《線上創世紀》區隔，《奧德賽》把焦點放在更多的任務與動作上，和許多MMORPG相比，《奧德賽》裡的任務會主動地呈給玩家，因此你不用到處亂逛來找到一間雜貨店老板，才能取得一項個別的任務。相反地NPC將會主動地尋找玩家，以藉此獲得玩家的幫助，而任務的給予是依玩家的經驗，以及玩家專注在某一種美德的發展來決定。例如，一位專注於公正的野蠻人，將取得不同於其他人的任務。

採用《創世紀9》的美德系統

創世紀的美德機制包含《奧德賽》的角色系統基礎，玩家可以選擇專注在他們想要發展的任何美德，而遊戲經驗將相對地改變，至於美德則是依角色的途徑發展，如：劍士(Blade)、神秘（Arcane）、自然（Nature）、或平衡(Balance）以及追隨類型（subsequent class，如騎士或野蠻人）決定，留下了許多自由發展的空間。這種設計有點類似第三版龍與地下城的職業所具共同的彈性。遊戲利用八種特性來引導玩家一步步向上爭，這八種特性分別是謙卑、誠實、同情、勇氣、公正、犧牲、榮譽和精神。每一位角色都被這些特性所評估（measure），而這些特性會在各方面衝擊遊戲。例如，在任務的過程中展示個別的美德，可以為該特性獲得一些分數，接著你可以利用這些分數來讓你的角色成長（例如藉由展示一些同情心，你可以獲得治療的技能），或者你可以使用它們來修正裝備表裡的物品。值得提的是，美德點數不僅能應用於角色，也可以應用於遊戲中某些特定的物品。這些具有"智能"的物品可以和你的角色一起成長，不斷地提升你，讓你變得更強壯。例如，你可以用美德能力加持鋼盔，進而創造"勇氣鋼盔"(Helm OFValor)，它可讓穿戴者取得特殊屬性。理論上，若你作為初級者，你所發現的特殊物品將可以隨著你的成長，而增加效能和客製化。將美德化為遊戲，再將之與強大的任務系統結合來取得經驗值，而不是在一個廣大無邊的土地上無厘頭似地亂闖，就此遊戲表現的相當得宜。

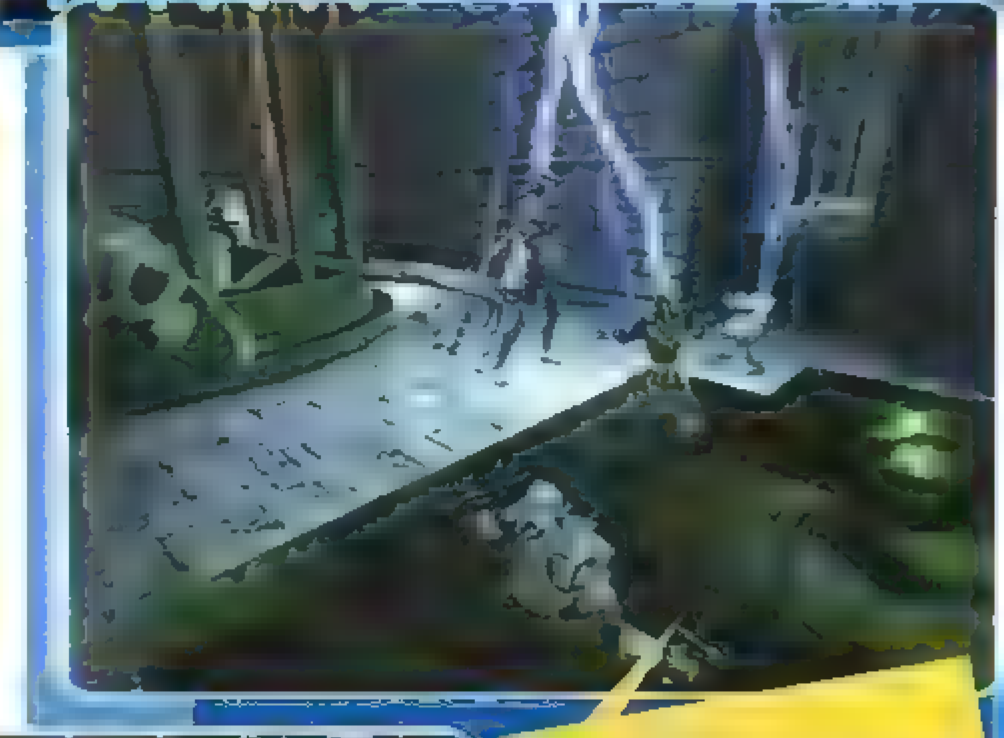
▼只要一隻滑鼠就可輕快地進行故事

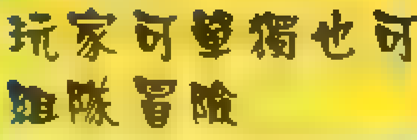




即時性的戰鬥設計

另外，《奧德賽》精心設計的遊戲戰鬥引擎是即時的，因此玩家必須選擇其攻擊目標，使用攻擊技，能並主動地保衛自己。另外，在冒險地圖的設計上也十分貼心。當玩家主動介入一項任務時，一個小的指標器將會出現在螢幕內，讓你知道你接下來要走那個方向，才可找到下一個目標。此外，玩家也將發現遊戲介面也十分具有效率，例如，如果玩家想要邀請其他玩家加入你的隊伍，你只要點選該玩家在螢幕上的角色，並把他拉入你的隊伍清單裡即可。若你要加入一項法術或特殊能力至裝備表內也相當簡單，你只要將該法術從你的能力視窗內，拉至螢幕底部的格子內即可。





玩家可單獨也可組隊冒險







採用最新的Unreal引擎

據了解，《奧德賽》[illegible]版本的Unreal引擎，來克服遊戲裡複雜的關卡與快速的動作。另外，遊戲裡動態的任務系統還具備多重路徑（multiple paths）的特色。同時，在遊戲地圖設計上採用"私人領域"（Private Realm），讓玩家可以在不被外來玩家團體的打擾下，完成你的史詩性任務。如此一來，遊戲增加了玩家的冒險經驗，並把單人遊戲固有的速度感和專注性，帶入多人連線的遊戲環境裡，讓它成為一個毫不囉唆的角色扮演遊戲，而這一切都可歸功於Unreal引擎。《奧德賽》設計團隊的態度是希望把精力集中在內容上，而不必浪費精力在技術上，因此Origin選擇取得最新版本的Unreal引擎技術來呈像（rendering），業界有時候也以Unreal warfare引擎稱之。該引擎讓遊戲的圖形呈現相當快速和緊湊，此外，在遊戲的控制上採用鍵盤上的"WASD"鍵，並結合類似一般玩家所熟悉的第一人稱動作射擊部種的滑鼠組態鍵來進行。玩家可以任意在遊戲裡和敵人廝殺，自在地從一個地方奔跑至另一個地方，或者在建築物裡跳來跳去。

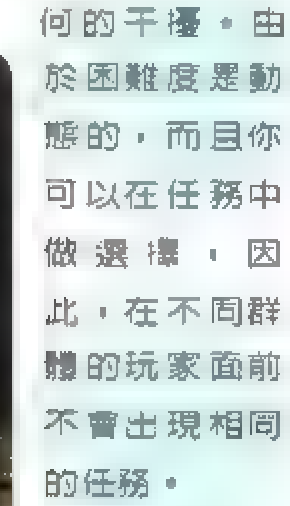


遊戲裡的圖形雖然還不能算是曠世巨作，但仍能呈現精緻的畫面，讓遊戲世界顯得栩栩如生，例如，光線會從林蔭中的縫隙進來，在冬季或嚴寒之境雪會佈滿在我們可以進行冒險的山頂上。當我們進入黑暗的沼澤時，你所扮演的角色可以從水深及膝的水面步水而過，而此時水波盪漾，感覺十分真實。在關卡的設計上，所有的關卡都相當巨大且細緻，佈滿了設定好的目標供玩家冒險和探索。至於遊戲的氣氛也營造的幻想味十足，而且古靈精怪的生物在誇張的特色和動畫的襯托下有各自的獨特風格，例如，遊戲裡有一道關卡是發生在一間巨大的起居室，讓玩家可以在巨大的傢俱上奔跑。

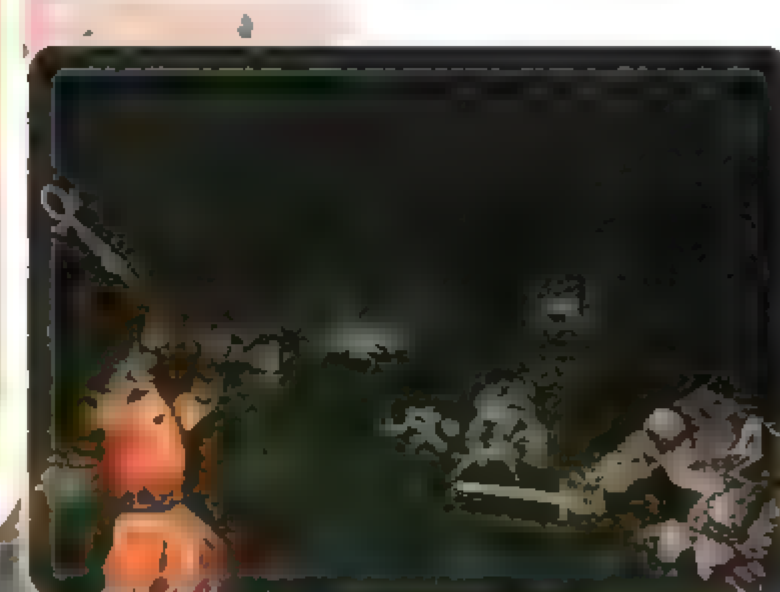
壓下將有F1至F8的技能熱鍵可供使用

多種途徑達成任務

遊戲所提供的任務可以讓玩家單獨或群體行動來完成任務。和英雄似幻想故事一樣，非玩家角色將會經常地跑到你身邊來向你哭訴，請求你為他們解決一些問題。某一項任務的困難度在執行前將會自我衡量，以符合你的等級，而且不管你是否得到朋友來協助你；另外，任務的解決方式還不止一種，你的角色從頭到尾有各種選擇，例如，一隻龍綁架了一位公主，你是殺了它，或者偷偷地將她救出，或是和龍談判，或者去了解牠是為了什麼理由，才綁架公主。因此，你就可以找到為一種方式，如協助龍解決問題，選擇是在你的手中。遊戲會開宗明義地告訴你"讓美德引導你"，但是那一項美德呢？事實上，沒有所謂錯誤的選擇。殺死龍，或許遵循的是公正；協助牠，或許走的是同情，而每一項方式都會造成不同的結果，影響你的角色發展，而這也是遊戲裡所謂角色扮演的真諦，只要你有去力，如果你願意的話，你就可以使用任何魔法。到目前為止，此任務系統最好的部份是它可以是私人的，許多任務將會產生一個私人性區域，只讓你或你的同伴進行冒險，例如一隻屬於私人群體的複製龍，將會顯現在你或同伴面前，要生要死完全依你的方式決定，而不會受到任何的干擾。由於困難度是動態的，而且你可以在任務中做選擇，因此，在不同群體的玩家面前不會出現相同的任務。



▲形形色色的怪物出現在《奧德賽》中



四種方向發展技能

《奧德賽》在許多螢幕動作上下了很大的工夫，你和同伴可能有機會奔跑過去打多動作十分快速的生物，在短時間內螢幕將充滿刀光劍影和飛沙走石，以及令人震撼的法術爆炸效果等。除了無數的特殊動作之外，你還可以利用本身的技能或美德來攻擊敵人，你也可以擴大刀劍的揮幅，以形成最大的殺傷力或防衛力。在玩家對玩家的戰鬥中，有時候，若等級較低的玩家，卻具備較多的技能，他甚至可以打敗等級高出他的對手。談到玩家對玩家戰鬥，在遊戲中要當事者均同意才能進行，因此，除非雙方約定好要決鬥，否則戰鬥是不會發生的，最好的情況是，玩家可以選擇在某私人領域內展開多位玩者戰鬥，此時不會有其他干擾發生。

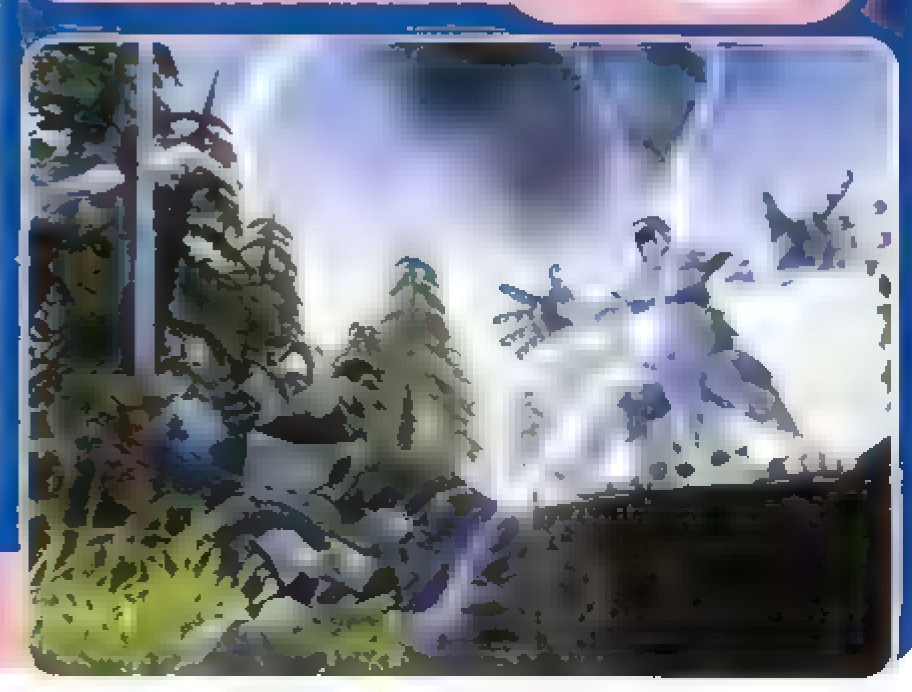
隨著美德的發展，角色可以在四種途徑（paths）中發展其技能。這些途徑分別是劍士（騎士、野蠻人及戰士）、神秘（魔法師、巫師及思想家）、自然（遊俠、德魯依及牧師）、與平衡（遊唱詩人、幻術師及聖騎士）。你在任何一種個別的途徑內，有完全的自由來發展。因此，你可以混合和諧遊戲詩人與幻術師的技能，以創造你喜愛的英雄。遊戲的"目標"是在五十五個私人領域內冒險，直到你可以"升天"（Ascend，為半神狀態為止，就如在單人遊戲裡的Avatar一樣）。在那個時候，你的冒險還是不會終止，因為你的地位猶如Avatar，你可以創造另一個角色，也將取得平常者得不到的特殊技能，讓你進行一場更強大的英雄冒險之旅。



▲成群結隊的怪物正突擊著玩家



劍士也可以學習雷擊魔法 ▶





軒轅劍 online 一劍 齊天樂
五行煉化波濤生 奇門機關謎中謎
溫泉蛋大進擊
蜀桑子遺跡
神兵煉化術
-10月全新上市-
軒轅劍 慶週年 網路版
歡笑、淚水、驚喜不斷！
「溫泉蛋大進擊」、「情繫軒網」
意想不到的感動、貼心
帶你回到初衷的悸動！
2003 GameStar「玩家票選最佳自製線上遊戲」
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
【台灣地區】◎24小時客服專線：(02)8226-9655◎24小時客服傳真：(02)8226-3491◎客服電子信箱：service@softstar.com.tw
© 2003 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC. ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.



軒轅劍外傳
蒼之濤
穹宇蒼蒼 雲濤沈沈
風蕭蕭兮峭山冷 天茫茫兮泥水寒



最簡單的歡樂
就在大富翁七
大富翁7
RICH MAN
即將上市 敬請期待
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
JoyPark網站：http
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC
ALL BRAND NAMES AND
TRADE MARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS



即將上市

全台限量3000支

XG網路預購中

特色介紹





獨家JAVA遊戲	天上掉下來的禮物--看波利如何搶救傑勒比結晶
Logo外殼	酷炫RO logo外殼標誌　讓人一眼看出你是RO迷
操作介面	Ro可愛版人物造型 從裡到外無所不在
Ro桌布	內建超人氣RO桌布 也可上XG網站下載更多獨家畫面
Ro鈴聲	內建悅耳動聽的RO偶像鈴聲　心情暢快無比

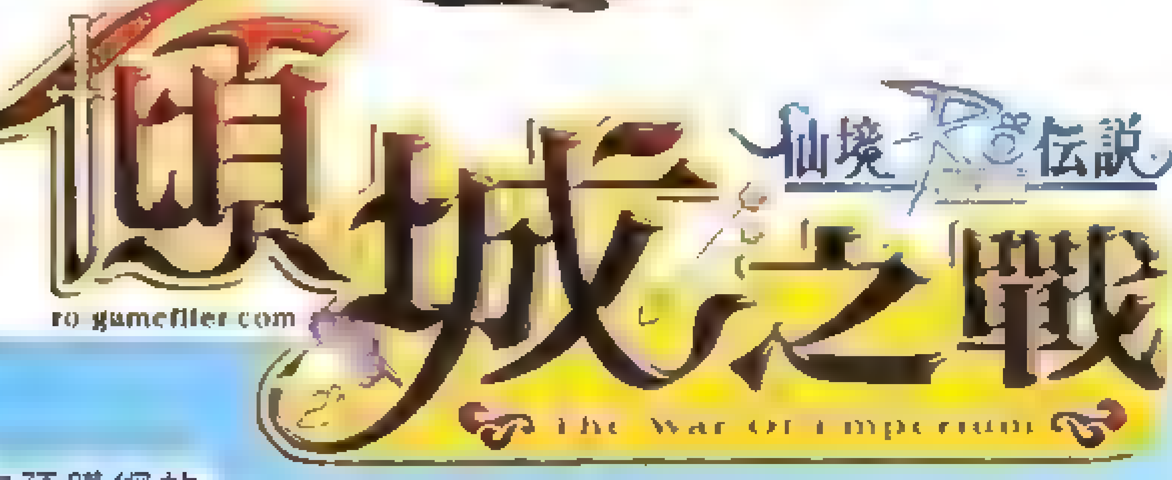
手機規格



系統	GSM 900/1800全中文雙頻
尺寸	106(長) x 46.7 (寬) x 22.2(高) mm (含電池)
重量	80g (含標準電池) ± 5g
GPRS	Class 8
鈴聲	40和弦. 內建20首和弦鈴聲 + * 首下載 + 1 首自編
螢幕類別	內螢幕：65,000色彩色螢幕 外螢幕：FSTN Monochrome
電話簿	250組(手機)可一姓名三個號碼+ EMAIL　(視SIM卡而定)

(* 下載數量依檔案大小而異)

客服專線 02-77211324





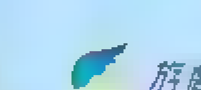


水母藍

指定預購網站

Http://www.xg.com.tw

Http://ro.gameflier.com





手機定上最強！！

mimi 拇指情報

即日起 推出超強ㄉ『仙境練功專車』服務 ^^

內容有集各家精華於一身的獨門攻略；有錢也買不到的各職業超快速練功秘笈；還有獨家提供的公會圖下載~

近期上架內容有二轉ㄉ練功秘技、武器鍛造方法、果汁製作、魔劍製作…等。更多精彩內容，陸續更新中，全都只給PHS專屬會員喲~

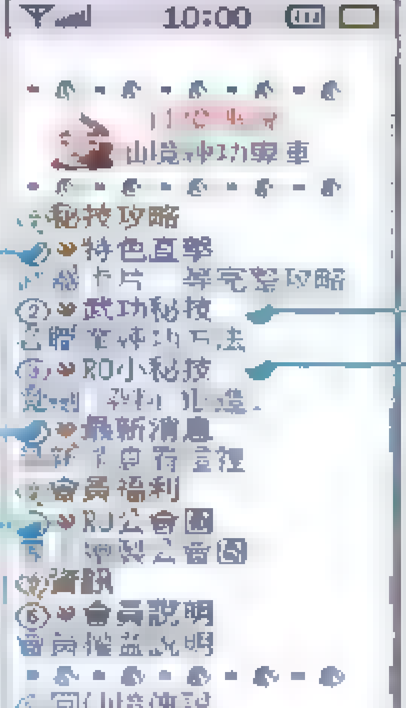


MiMi 拇指情報
拇指情報網址 @sw/ro/
主選單 → 遊戲樂園 → 仙境傳說

特色直擊~



穿什麼裝備裝可愛？打什麼怪獸才會吐寶物哦！



武功秘技



誰能指引你正確的方向，答案通通都在這裡！這裡有各職業正確練功方法，讓各技能正確加點，讓你可不要再誤入歧途

武器、裝備千千萬萬種，令人眼花撩亂，你還再空手打天下嗎？快點過來檢查一下，你的裝備有沒有齊全

最新消息~



提供各種最新ㄉRO遊戲資訊，讓你隨時掌握RO最新動態！

RO工會圖

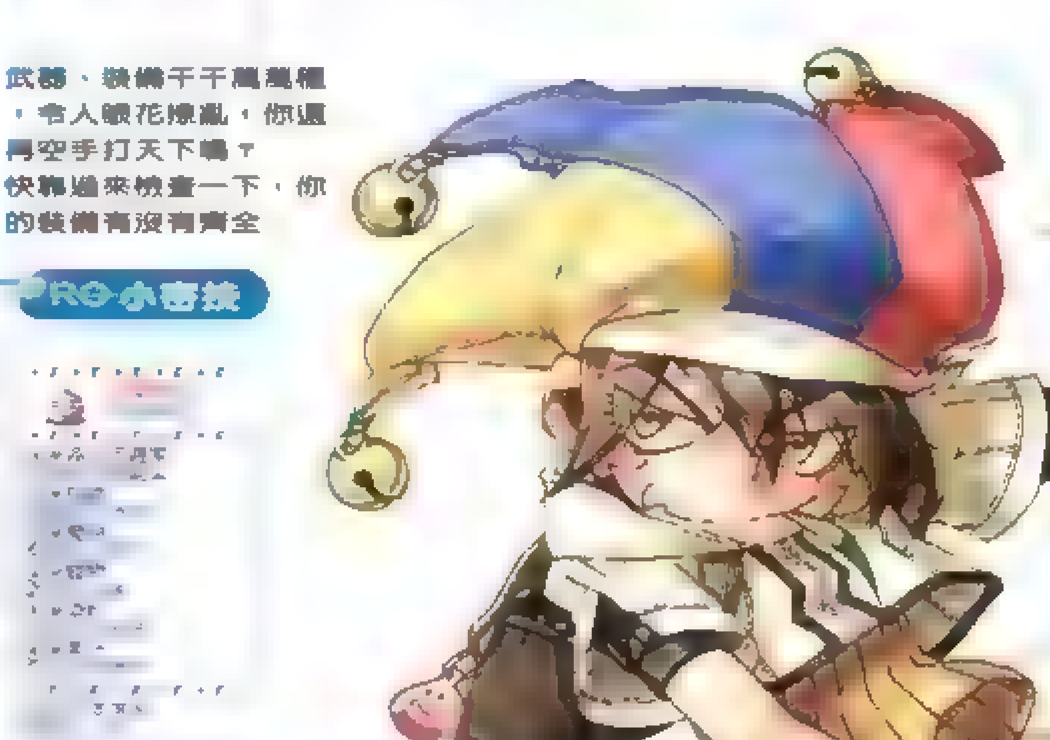
精心特製工會圖下載，讓工會精神更勇猛！！





RO小秘技

提供遊戲內鍛造、魔劍製造、命中遊戲、染料製作、果汁製作、頭飾製作等製作相關的流程與物品，讓玩家想做什麼就做什麼

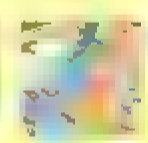


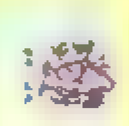
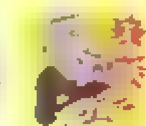
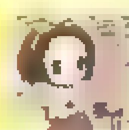


廣告發燒曲－守候永恆的愛（浪漫版）　廣告發燒曲－守候永恆的愛（流行版）
超高人氣下載曲－普隆拉德地圖　最受歡迎下載曲－37號地圖　人氣動感下載曲－新手村　耳熟能詳下載曲－選單









線上PK小遊戲、遊戲心得的討論區、跨越伺服器的同盟、集體尋訊線上好友，一次通令天下！





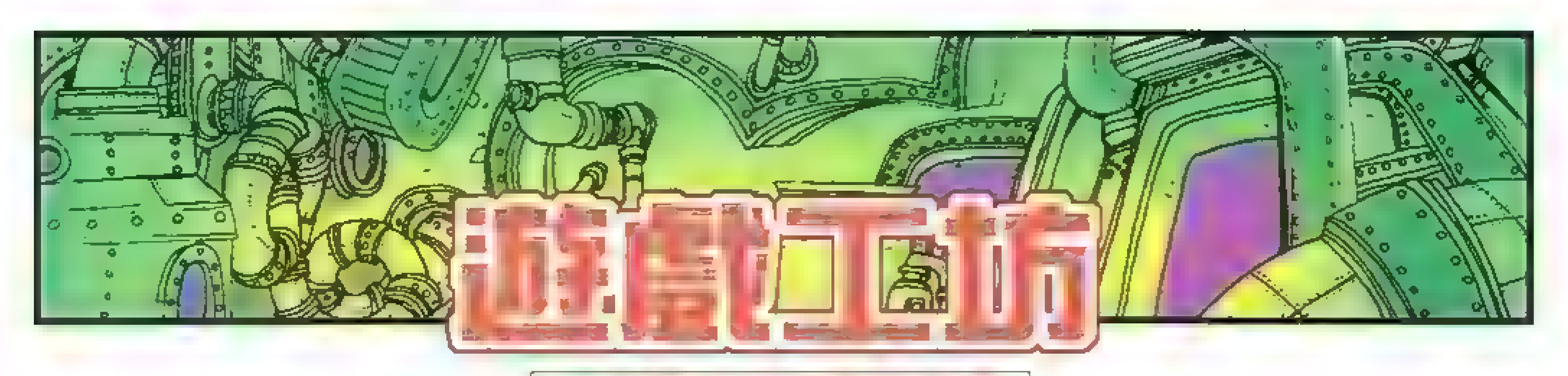









智冠科技股份有限公司
好評熱賣中！
佛法無邊、神掌百變，超越Online的武學經典登場！
漫畫大師 黃玉郎 原著 武俠漫畫新紀元的最高經典代表作改編
如來神掌
宇宙爭霸
重振單機雄風的武林絕學，
給你探索不盡的遊戲新視界！！


遊戲工坊

精采遊戲狀況完全報導


阿雷斯陪著公主一起在街上逛街·在半路上阿雷斯就感覺到肚子餓得咕嚕叫·可是看看周圍都沒有餐廳那類的地方。


啊～
又累又餓～
附近又沒有吃東西的地方……
阿雷斯
葛格！！


有烤雞耶！！
要吃嗎？
香噴噴
要！！
我要吃！！


好吃！！
好吃！！
不過蕾蕾你從哪裡弄東西來的啊？！
垃圾桶啊！還有很多喔！


……
丟！！
為什麼有些遊戲裡頭的桶子或箱子裡頭藏有食物呢？重點是，那還是溫熱的這才匪夷所思．．

刀劍封魔錄外傳



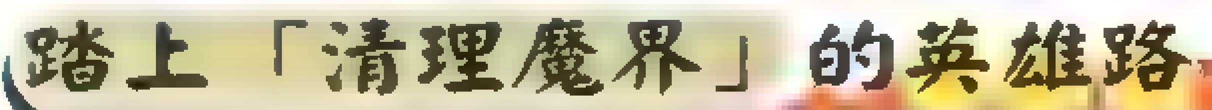


＊研究製造所 遊戲新紀元 ＊遊戲類型 動作角色扮演 ＊販賣流通所 英特衛 ＊科技需求 P II-266、128MB



今年《刀劍封魔錄》的推出，在台灣、大陸各大遊戲網站皆受到玩家和媒體的一至推崇，這更使得將於暑假推出的“刀劍外傳”令人充滿了強烈的期待。《刀劍封魔錄》採用了全新的戰鬥理念戰鬥方式以及AI演算法。在技術、美術、音樂各方面都取得了傳統意義上的跨越時空式突破，玩過它的玩家在這方面應該是深有體會的，而即將推出的《刀劍封魔錄外傳—上古傳說》則是在一代基礎上更上層樓！

踏上「清理魔界」的英雄路



上次在《刀劍封魔錄》中英雄將擾亂人間的紂魔擊敗後歸隱。然而，老英雄並未完成對魔界的清理，事實上，老英雄最後打開的封魔殿，僅是通往魔界的一個入口……為了人類的永世太平，主角必須接著完成老英雄未竟的事業——清理魔界。

畫面上，外傳繼承和發揚了一代的特色，在原有《刀劍封魔錄》的基礎上做了很多新的變化與加強，場景方面開放了全新的南方場景，包括翠綠常青的熱帶雨林、風情獨具的少數民族村寨、農鄉色彩的古城古廟等等。因為此次外傳《上古傳說》正式開放了整個魔界場景，詭異無常的魔域神殿、森羅萬象的暗黑石林、全新風貌的黃泉之路、妖魔雲集的魔靈鬼城以及各種地下魔窟，這些場景更是帶給了喜愛的玩家們極大的刺激，每次心驚膽跳地逃離魔界以後，還可以到那些風景秀麗的地方去走走，體會那些美麗的湖光山色，聽著悠揚的遊戲配樂，緊繃的心弦得到放鬆。



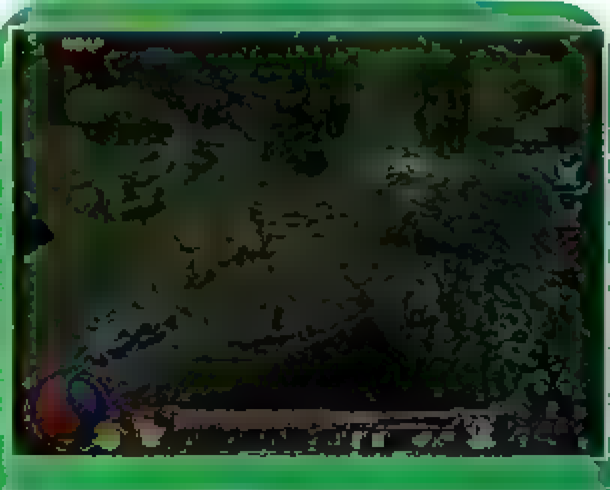


▲《上古傳說》將帶領玩家進入魔界

如同真人操縱的怪物AI

很多人放棄單機版遊戲轉投網路遊戲，或許便是因為單機遊戲的怪物太笨蛋吧，傳統單機版的確是這樣，他們就那幾招，機械的攻擊通常不會防守，明知你手必殺招它們還不知死活地向刀口上撞……那麼，在《上古傳說》中，你一定會大吃一驚了，因為《上古傳說》中的怪物懂得攻守之道，懂得求生法門，他們甚至懂得同類或不同類之間相互協作配合，組成各種不同的陣法對你進行車輪攻擊或防守反擊，他們也會根據你露出的破綻對你來一個雷霆萬鈞的絕招甚至是綿綿不絕的連續技……

誇張一點地說，那過程同與真人相鬥實在也無甚麼兩樣了，遊戲中，你或會懷疑那些怪物是否就是由另一些玩家操縱的？因為它們太聰明了，幾個一隊，幾隊一群，互相保護。在外傳中這些怪物被賦予了更高的人工智慧，如果你單挑某一隻，那麼動作一定要快，千萬不要讓它在臨死前發出叫聲，那樣會招來一大群它的同伴呢。如果一群怪物把你團團圍住那就慘啦，你向哪個方向衝，那個方向的怪物就會後退回避，而你身後的怪物則會趁機偷襲你，你回身攻擊身後的怪物時，它們也紛紛後退避你鋒芒，而剛才處於你身前現在處於你身後的怪物卻又奮勇而上，在你背心拼命捅刀子，包圍圈永遠存在，你不斷受傷血流如注，卻依然被怪物玩弄於股掌！所以，每當發現落單的怪物都是值得慶幸的時刻。如果是巨型怪物，那更要大聲叫好了。因為外傳中，連擊值越高得的連擊分數就越多，連擊分數得的越多則系統獎勵的寶石也就越好，例如說“人王寶鑽”和“刀魂壁”便是分別得到67分和88分時被獎勵的，那些走路笨拙的又正落單的巨型怪物，正算得上專程給人送寶物的“散財童子”了。





◀怪物AI越來越難纏了

新增連續技的攻擊方式

戰鬥系統上，外傳更加完善了武技系統，使整個連擊過程在遊戲中更加令人血脈賁張激動人心，在此基礎上，外傳又推出了全新的戰鬥理念，探索到合理的操作將會使主角的戰鬥能力大大加強，這一點表現在新增的主角"戰僧"身上。他使用的是一種接近魔法作戰方式，由這些魔法招式形成的連續招式，會產生什麼效果？嘿嘿，不是一個爽字可以形容。同時，這次新增的主角不只"戰僧"一個，還有個隱藏的超神秘角色，他所使用的戰鬥方式和戰鬥形態更是「難以常理想像！」（製作小組語），如何才能見到這神秘角色的廬山真面目呢？這就要大家自己去發掘了！！

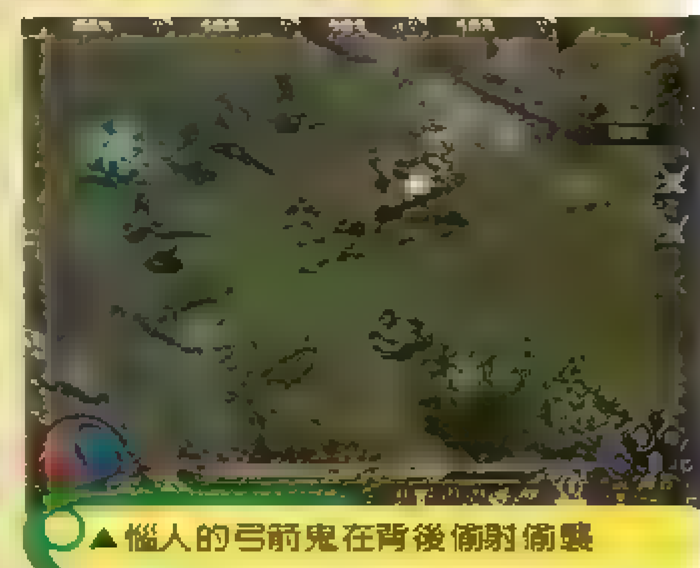




▲3連擊已經不夠看了

十分討喜的可愛怪物

與一般遊戲不同，在以上古傳說裏，並非所有怪物都是那麼讓人一見就想殺或是人怪之間一定非得勢不兩立。在新增的數十種怪物中，有幾種充滿人性化的怪物，某些時候也們顯得十分"可愛"。比如，新增怪物"工兵鼠"，它背著一個巨大的竹簍，幾個一群地在地上採集什麼東東，當你走過去時，他們會停下工作，過來圍著你轉圈，但這或許只是他們表示親熱的一種方式吧。你只要站在原地不動，那它們就不會攻擊你了。他們會永遠圍著你打轉，對你做出各種有趣的動作，嘴裏"呵呵"有聲，樣子十分滑稽。可惜沒有多少人會永遠駐足在那裏，所以，你動了（你一動它們就打你），你還對他們出手了一這後果是極嚴重的，在這個世界裏，工兵鼠是較強的對手，單個的工兵鼠就已經不好對付，它可以把頭一抱埋在地上，如此就可以連續抵擋任何攻擊甚至是必殺技或暗器長達數秒。如果工兵鼠是成群的，那玩家的惡夢就開始了……



▲惱人的弓箭鬼在背後偷射偷襲



寶石的合成更加多元化

由於怪物的AI被提高了，所以寶石也就更顯出其重要性來。新的物料系統新加入了N種寶石和原材料，合成物品千奇百怪十分複雜，所幸在日誌中的"道具"欄中會詳細地介紹各種已出現的寶石的合成途徑。而有些寶石是不能直接透過買原料合成的，只有做任務或打怪才有機會得到，姑稱之為天然寶石吧。外傳的寶石"含金量"比一代高得多，例如一個"月光"寶石，價值20323、寶石等級6、裝備等級30、攻擊力+121%、命中率+99%、鋒利值+54%，通常寶石的作用是直接用來提高主角屬性，其中某些還附加有"水""火""毒"等各種抗性。由此大家也該知道了，外傳裏的怪物還會放水，火，毒呢！對於一代中出現過的一些寶石，在外傳中也有，不過它們都被賦予了新的屬性，諸如"三凶星"等寶石的屬性包括其合成途徑都變了。據說，有幾種寶石比"混元之星"還高級不少呢。



▲如何合成出更出色的寶石呢？

▶ [illegible]

別錯過眾多的分支劇情

最後還要提醒大家，不要急於不吃不喝不眠不休的奮戰全破，而錯過了無數美妙的支線故事，更別像無頭蒼蠅一樣亂跑亂撞結果中了一堆"陷阱"和"機關"身錯，由於此次不但有五名主角，且在遊戲中加入了"陷阱、機關"等情節，故選擇不同角色不單是戰鬥方式令人有不同的體驗，便是情節也會發生明顯變化！這樣算來，這遊戲一共有5*4 20個不同的路線，可產生20種不同的劇情！

蒼龍少年





預定推出日：2001

＊研究製造所：遊戲龍科技 遊戲巫師小組　＊遊戲類型：角色扮演　＊販賣代理所：遊戲龍　＊科技需求：PIII

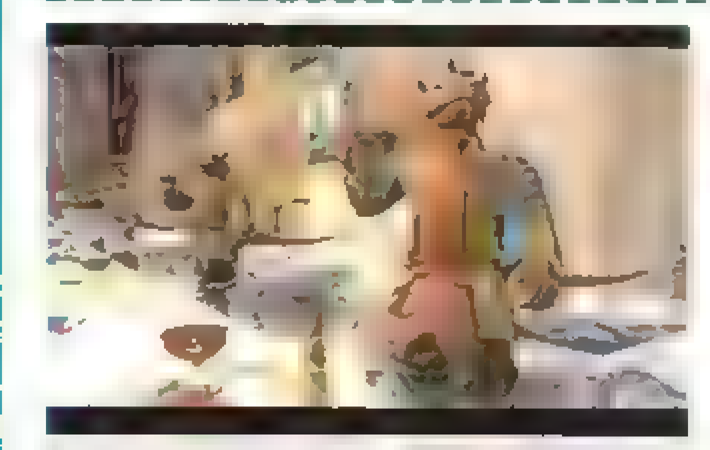


由遊戲龍科技－遊戲巫師小組所開發的即時3D角色扮演遊戲－《蒼龍少年》在今年獲得美國微軟授權開發Xbox TV版之後，歷經一年四個月開發，PC版即將於九月隆重登場（真是拖得夠久的^^|||）。在《蒼龍少年》上市前夕，我們專為喜愛國產角色扮演遊戲的玩家們，回顧一下關於所有《蒼龍少年》的介紹，一次將所有遊戲內容曝光，讓您一次看個夠！

全新角色扮演體驗

《蒼龍少年》的故事內容是敘述一位紅髮少年「蓋特」，在蒂雅大陸上所經歷的冒險旅程。其中除了有天使族及精靈族的伙伴加入外，亦會擁有一條小藍龍諾壺加入其中，玩家不僅可以在遊戲中與伙伴們體驗冒險旅程，亦扮演著小藍龍主人的角色，可以依據戰鬥變化調整[illegible]，甚至到後期學習到龍騎士的訓練之後，可召喚藍龍作戰或是合體使用龍系高級魔法。







深度、廣闊的世界觀

而蓋特所經歷的種種是發生在一塊名為『蒂雅大陸』的世界中，在遊戲中的世界觀，除了擁有四大不同種族（雅格族、烏比族、人族、祥族），每個種族皆擁有屬於自己的王城及鄉村。每個種族都擁有自己的歷史背景及風俗民情，劇情開始以講述雅格族為了擊敗祥族勢力、因此到人族中尋找上古時代傳說中的龍騎士子孫。為了讓玩家可以盡情享受遊戲中的故事情節，遊戲巫師製作小組特別製作多達十五段的精彩CG劇情，以及一百八十多段電影分鏡般的即時劇情演出，讓數十萬字所精心刻畫的遊戲劇本能夠在遊戲中真實呈現主角們的感受與成長。

華麗精緻的人物造型

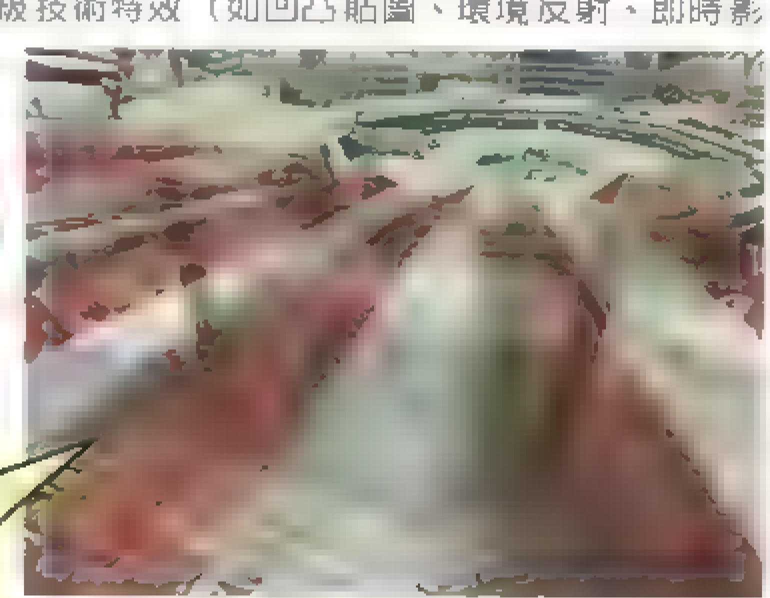
除此之外，遊戲巫師製作小組對於遊戲中的畫面可不馬虎，為了營造出四大種族不同的文化背景，製作小組依據四大種族的風俗民情搭建250多個華麗場景。此外，在遊戲中的人物造型也十分精緻，不僅NPC面數高達1000多面，主角面數亦高達4000多面，除了人物擁有豐富的臉部表情，髮根、髮梢隨風飄揚，肢體語言亦十分豐富，當劇情演出時，角色將會在螢幕中或笑、或哭、或喜、或悲，彷彿觀看電影情節般，讓您深深融入在劇情感受中。



▲人物刻畫得十分細膩

國產3D RPG技術之突進

《蒼龍少年》在技術上的成就，亦創造出了多項的里程碑，也因此獲得美國微軟直接授權開發Xbox TV版本，足以證明國人的技術實力已經獲得國際認可。《蒼龍少年》以國人所自行開發的3D引擎「Dream3D Engine」為架構，以DirectX 8.1為技術核心，並支援了一些高等級技術特效（如凹凸貼圖、環境反射、即時影子、即時減面……等等），讓玩家在遊戲中亦可在遊戲中感受到國人的3D技術重大突破！



《蒼龍少年》在3D技術上有極佳的表現

多項戰術系統——痛快淋漓

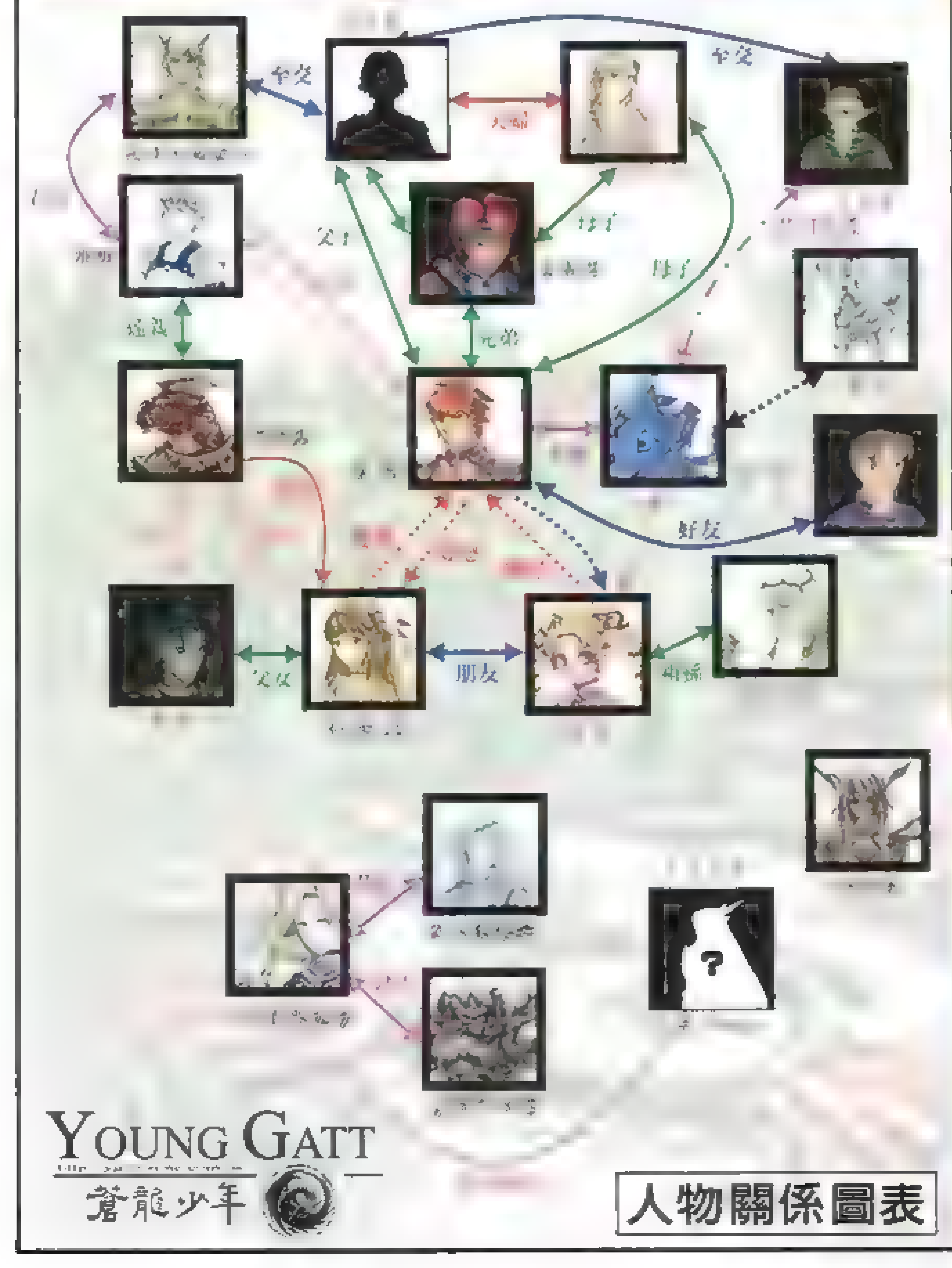
除了劇情與畫面表現外，另外一項RPG之魂——「戰鬥」，製作小組亦精心規劃了多項系統，包括：主角蓋特可駕馭藍龍攻擊及合體攻擊之「龍騎士專屬魔法招式」，而到遊戲後期，蓋特身旁的小藍龍諾魯亦會升級成黃金龍一階型態，蓋特的合體龍騎士技能亦會同時升級為黃金龍騎士，戰鬥張力效果加倍；可感受偷襲怪物的快感的「AFS戰術系統」，以及吸靈結果創造不同屬性與魔法的「藍龍獨特吸靈系統」，由主角選擇改變藍龍的四大屬性及魔法演練，這些戰鬥系統都讓遊戲中的戰鬥模式更加精彩痛快。

藍龍正在吸取靈魂

量身打造 史詩般的旋律

《蒼龍少年》遊戲中的音樂亦花費不少工夫，為了讓遊戲中的場景擁有屬於自己的音樂風格，製作小組早在研發一年前聘請了知名音樂公司——HMP浩世音樂，在遊戲研發期中一同討論屬於《蒼龍少年》世界的音樂風格，並量身打造近八十首動人音樂。這些音樂不僅曲風多變，每首音樂亦融合民族性與世界觀。除了遊戲中的場景音樂，浩世音樂亦幫遊戲中的十幾段CG動畫打造配樂，將動畫的氣氛營造出來，為此製作小組亦在遊戲產品包裝中，附錄其中廿首動人音樂，讓玩家可以在遊戲之外，亦能享受《蒼龍少年》中音樂所帶給的震撼與感動。

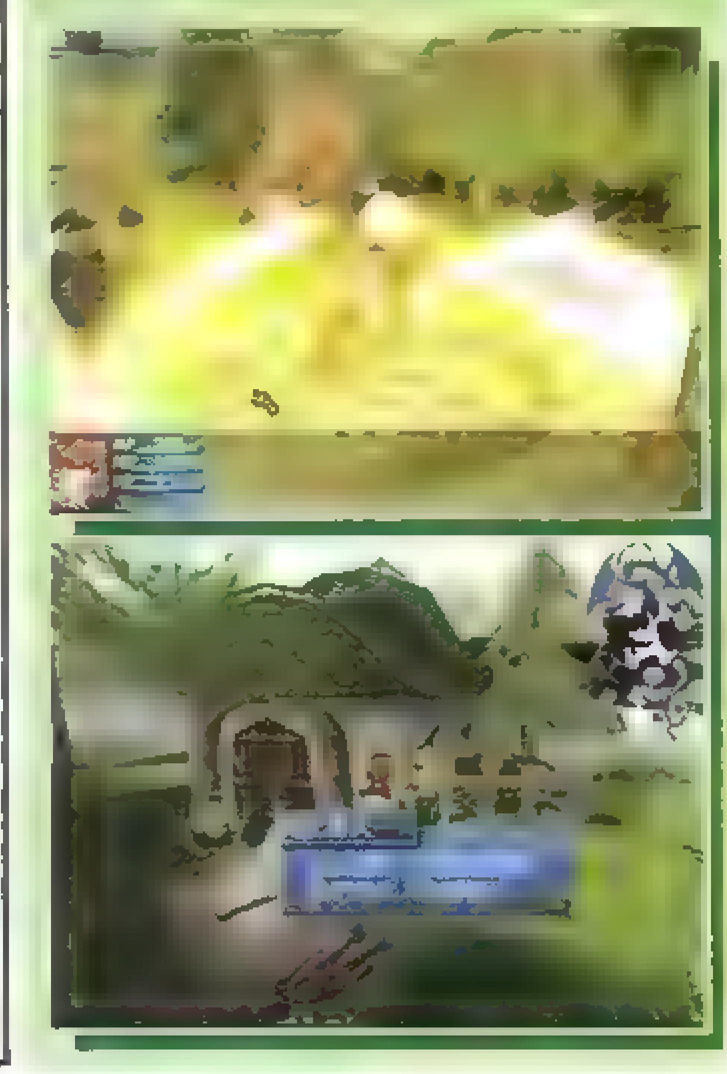




人物關係圖表

搖桿 鍵盤 滑鼠 三支援

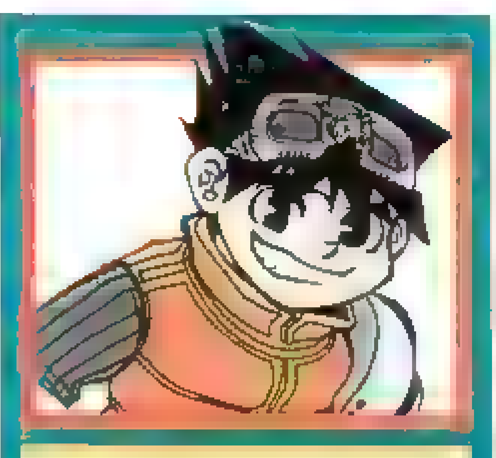
而為了滿足不同操作習慣的玩家，《蒼龍少年》不僅以「滑鼠操控、一鼠到底」為主，並提供鍵盤熱鍵支援及JSB搖桿操作，此外，遊戲中還可以動態調整3D特效開關，以符合等級不同之電腦配備。此外，角色扮演不可獲缺的劇情提示、迷宮存檔、以及場景提示，遊戲中都將會完整提供，製作小組希望這些親切的系統設計，能夠讓玩家不至於陷入無窮的卡關當中。聽了是否有點心動了呢？《蒼龍少年》預計於九月隆重上市，敬請拭目以待囉！



獅子心 Lionheart: Legacy of the Crusader

預定推出日 9月

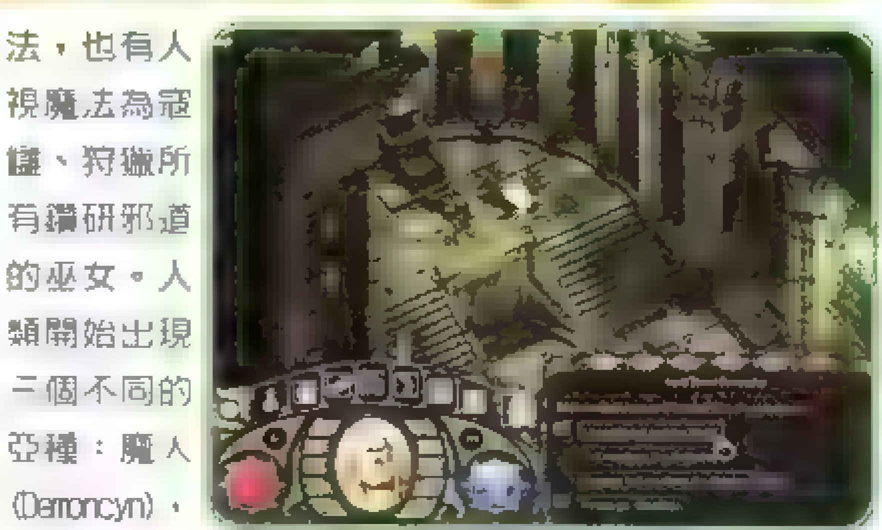
＊研究製造所 Black Isle Studio　＊販賣流通所 英特衛　＊遊戲類型 角色扮演　＊科技需求 PIII 700、128MB



可以在遊戲裡頭與歷史知名的人物一同冒險，這感覺真是奇妙，只不過像莎士比亞這樣的人他到底要如何參與戰鬥呢？拿羽毛筆來塗鴉敵人讓他失去鬥志？還是用使出潑墨大法來讓敵人失明呢？原來文人也能這麼厲害的

脫軌的歷史 變調的歐洲

沒有精靈、沒有矮人，也沒有龐大的架空歷史，《獅子心》將它的背景設定於真實存在的中古歐洲。在這裡，人類居於城邦，騎士附屬封建、日耳曼民族正在南遷、文明正準備地理大發現，但是，這個為人熟知的歷史卻在獅心王理查所率領的第三次十字軍東征中脫了軌，在當世中開啟了某種神秘之門，為人類帶來了奧秘魔法。此後，人類的文明就整個扭曲轉向了，倫敦雖然還是倫敦、巴黎依然還是巴黎，但開始有人醉心於魔法，也有人視魔法為寇讎、狩獵所有鑽研邪道的巫女。人類開始出現三個不同的亞種：魔人(Demoncyn)，是黑暗的後裔，具備魔法的天賦與敏銳的知覺；獸人(Feralkin)，傳承了自然物種的強悍特質，是天生的戰士；神族(Sylvant)，神聖的血脈，奧秘的技藝是他們最擅長的本領。有些亞種人類大隱於市，藏起自己的所有天賦特徵來融入人類社會，有的因為特徵太過顯著而為人類所不容，只好流浪於社會邊緣，這便是《獅子心》的整體世界。





在遊戲的一開始，玩家所創造的主角因為使用魔法而被逮捕，準備接受宗教的審判，但沒想到，監獄裡竟然出現一名不速之客打算行刺主角。而玩家所控制的主角也在這場騷動中趁亂逃離，此時一名神秘人物卻突然現身，交代主角立刻前往西班牙大城「巴塞隆納」。究竟其中有何秘密，就看玩家的探索了。

《異塵餘生》經典系統的再現

[illegible]《獅子心》這款魔法與劍的角色扮演遊戲之上[illegible]

[illegible]的法力，獸人可以選擇[illegible]加一[illegible]

[illegible]響自己的行動力[illegible]

[illegible]人物善於吸收新知識，獲得經驗值的加成，也例如[illegible]

[illegible]恢復速度加快，以及每個等級所能獲得的技能點數[illegible]

動作性與劇情性的雙重強調

《異塵餘生》雖然經典，但其回合制的遊戲方式或多或少會減損一些刺激性與節奏感。而在《獅子心》裡，BIS 特地將遊戲規則更改為即時制，讓玩家得以在滑鼠點擊之間完成解決野外怪物的大任。簡單地來說，雖然這款遊戲採用了繁複、而且有深度的《異塵餘生》式系統，但遊戲方式卻類似《暗黑破壞神》(Diablo)，過程簡潔明快。如果你擔心反應不及，遊戲設計了相當好用的熱鍵系統，只要將技能圖示拖曳到相對應的欄位之上，即可用數字鍵執行各種技能。如果擔心即時制的玩[illegible]的趣味，那《獅子心》也提供了類似《柏德之門》(Baldur's Gate)系列的暫停機制，讓你可以在暫停時思考策略與調整技能、飲用藥水。除此之外，遊戲世界的各個角落遍佈著魔法之源，可以隨時補充法力，怪物死後留下的紅色靈魂也可以用來補充生命點數，讓人不用常常走走停停，不斷睡覺補眠。



如果你擔心動作性加強後的《獅子心》會失去BIS慣有的劇情深度的話，那也是憂慮過度。遊戲中不但有各種性格強烈的NPC，還有多樣的任務與劇情支線。每個人物的對話都有多重選項，就和《異塵餘生》一樣，你可以扮演好人散盡家產，也可以當個壞人屠城負盡天下。

重要登場人物

和《異塵餘生》一樣，你可以在遊戲中遇到許多性格殊異的NPC，可能與其為友、可能反目成仇，如果結交順利，他們甚至還會加入你的隊伍。以下介紹幾名遊戲中會遇到的NPC，有些角色可是歷史上響噹噹的大人物喔！

威廉[illegible]莎士比亞

William Shakespear

別懷疑，就是那個大文豪！不過在歷史脫軌之後，莎士比亞因故被逐出英國，落難到異鄉西班牙。他的文學長才無法在西班牙受到青睞，便只好終日沉迷酒精，流連於三流酒吧之間。

利牙

如果玩過《異塵餘生》一代的話，必然忘不了忠心護主的小狗「狗肉」。沒錯，BIS 沒忘記這系列主角愛養寵物的傳統，所以玩家在一開始便可遇到一隻即將被宰殺的小熊「利牙」(Fang)，他將會忠心地幫你撕裂所有路上遇到的妖魔鬼怪。

米古爾[illegible]賽萬提斯

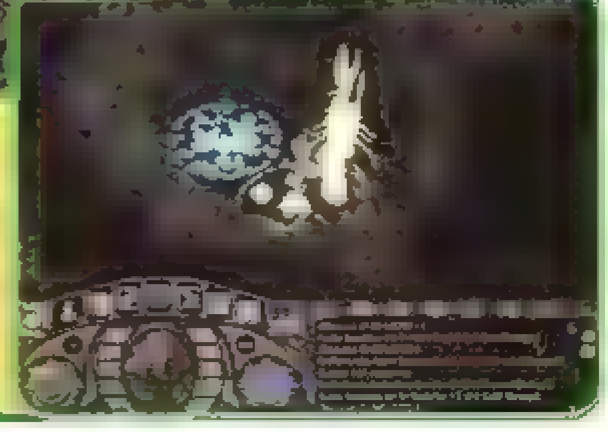
Miguel Cervantes

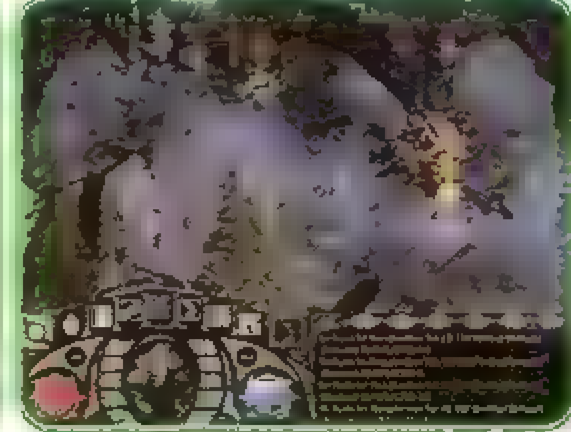
雖然他的大名較不被一般人所熟悉，但他的作品「唐吉軻德」卻十分膾炙人口。不過在他寫完這本名著後，似乎就變得怪裡怪氣，成天警告眾人有怪物潛入巴塞隆納，危害市民安全。

哥隆

Gorond

他因為惡魔的血緣而在出生時遭到遺棄，自小便由乞丐與狗兒養大，專門在巴塞隆納的碼頭區一帶活動。他是個天賦極高的盜賊，也是巴塞隆納地下社會裡頗受敬重的狠角色。





鐵獄大逃殺



*研究製造所 [illegible]SP　*遊戲類型 動作策略　*販售代理所 [illegible]　*執行需求 [illegible] 1[illegible]MB



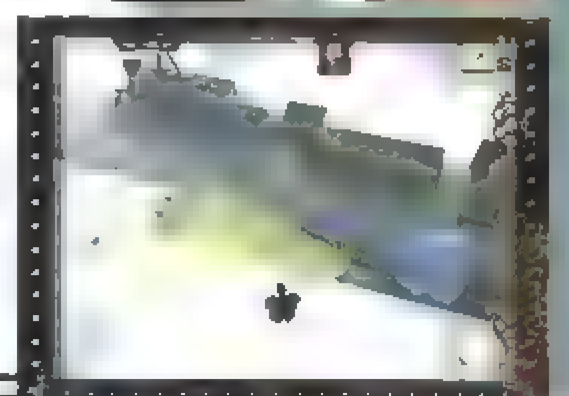
以往的這類型遊戲都是以潛入某個地方，接著破壞或是偷取某些機密資料為目的，然而《鐵獄大逃殺》的目的卻是完全相反，正如其名，是以逃出為目的，逃離監獄這個大牢籠，為了生存以及貫徹自己的理念，逃獄，將是你唯一的辦法！

潛行 撤敵

近年來以「潛行」(Stealth)為主題的遊戲大行其道，從最早的PS上的《潛龍諜影》系列，到PC上的《魔鬼戰將》、《間諜遊戲》等，那種充滿刺激與未知性的遊戲方式讓許多玩家為之著迷不已，而這套《鐵獄大逃殺》就是一套將潛行遊戲性發揚光大並加以進化的遊戲，它不但有極為漂亮的3D場景，更前所未有採用「逃獄」為主題，融合策略與動作的玩法，讓玩家在遊戲中能充分體驗潛行的刺激感、欺敵的成就感、殺敵的滿足感！

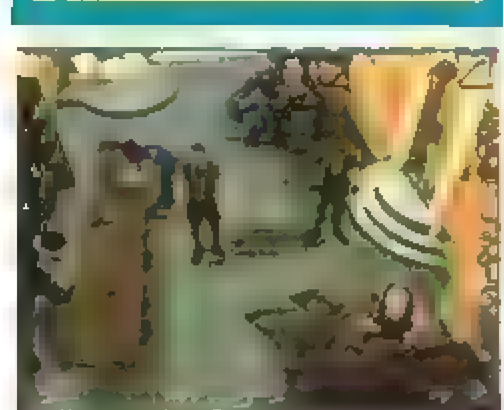




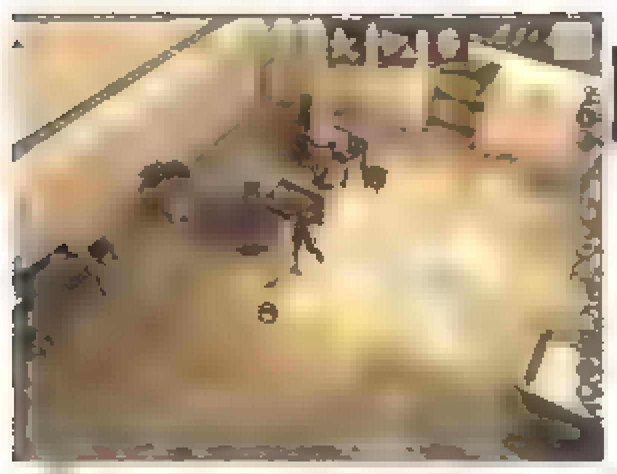


自由價更高

《鐵獄大逃殺》的故事從獨裁者斐德瑞奇(Friedrich)叛變奪權開始，他決定要建立一個獨裁政權的集權政府，為達到此目的，他成立了負責收集情報的祕密警察單位，以及專門鎮壓[illegible]的[illegible]，並藉[illegible]的兩個單位，合力對付所有膽敢反抗他的人，所有異議分子不是被殺就是被抓，許多人當然無法忍受這種情況，於是便暗中成立了「叛軍行動聯盟」，由5個首要成員負責策畫一切叛變行動，但不幸的是，由於東窗事發使得這些人全被祕密警察逮捕並送至不同的集中營，此時，玩家只有一個目標，就是將5個[illegible]角色逃出生天，並再次集合，推翻獨裁政府！

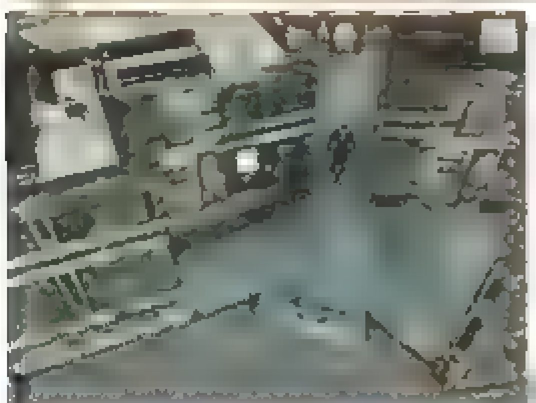


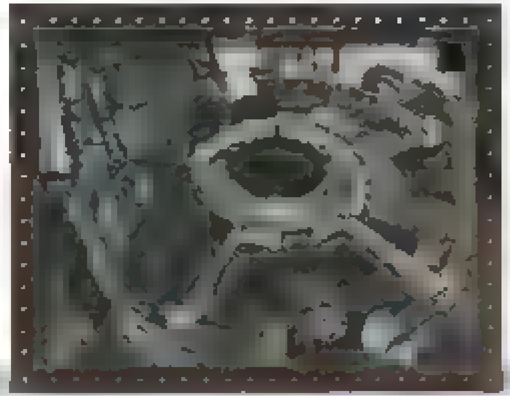




善用各人技能，逃出生天

在《鐵獄大逃殺》中，玩家將扮演5個身懷不同絕技的個性角色，從不同的集中營及監獄中逃出。正因為5個人所擁有的技能不同、監獄的特性和守衛不同，玩家將能體驗到5種各異其趣的逃獄大挑戰！這5個角色中，有人是天生怪力、有人是神槍手、有人卻能開鎖並使用各種工具，更特別的是，其中還有2人分別是祭司及魔術師，這代表著他們將能施展巫毒術及魔法來傷害和誤導敵人。如此特別的角色特性，保證讓遊戲過程絕無冷場！





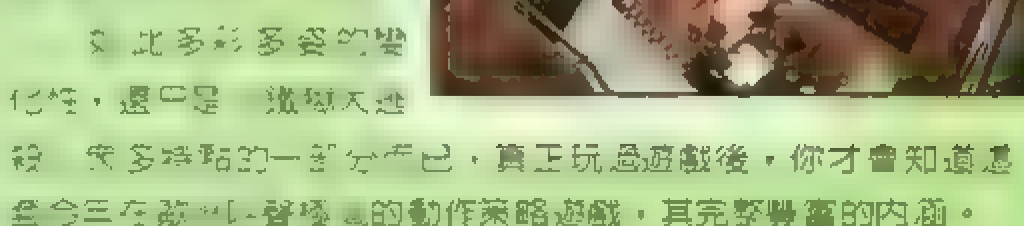
不只如此，《鐵獄大逃殺》具有極高自由度及多變的過關方式，說明白點，就是很多監獄的逃生路線都不只一條。在遊戲中各個巨大且漂亮的3D場景中，從神秘未知的精神病院、暗無天日的死亡沼澤、一望無際的沙漠集中營到冰雪蓋天的政府秘密基地等，每個關卡設計都極為巧思，為的就是讓玩家能充分發揮想像力，使用各種不同方法，不同路線，或躲藏或開殺來逃出生天！

難以喘息的刺激感，[illegible]

《鐵獄大逃殺》不只有上述這些精彩的遊戲內容，更有精緻的3D畫面，玩家可以清楚看到每個關卡中敵軍的一舉一動，或種種[illegible]都一目瞭然。[illegible]多樣化也是同類遊戲中少見的，舉凡各種槍枝武器、電鋸等破壞工具及各式各樣衣物等應有盡有，讓遊戲表現出最真實的監獄感覺，讓玩家的逃亡過程更為多采多姿，不斷帶給玩家[illegible]！

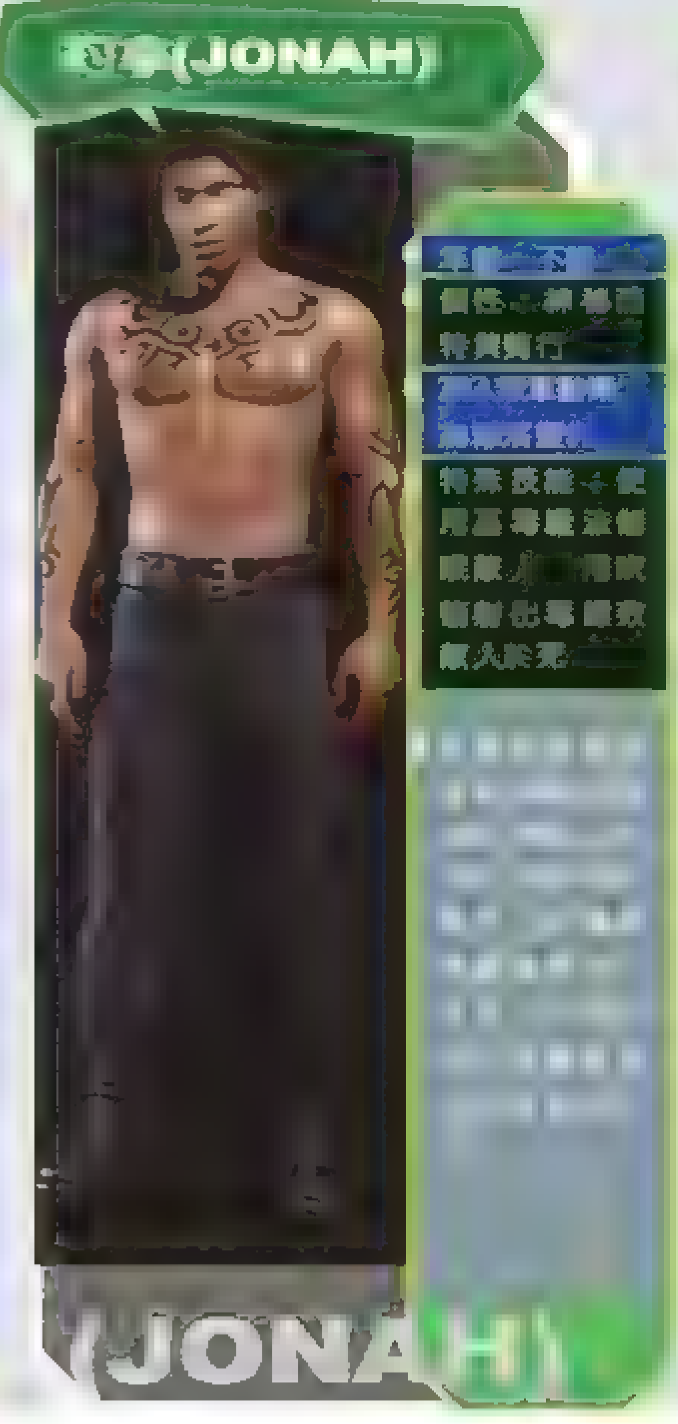


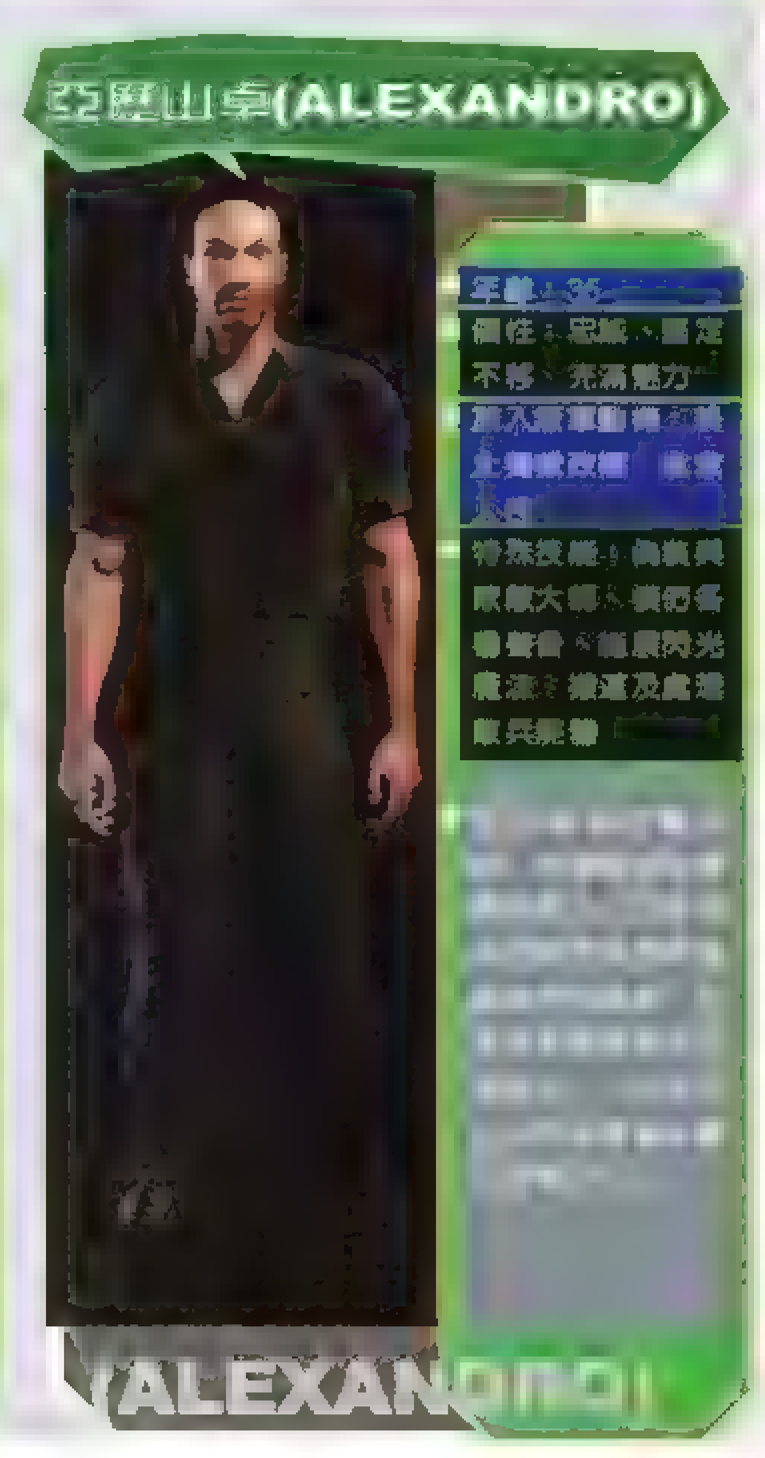
之外更會讓玩家訝異不已，「[illegible]」的[illegible]者，或是最厲害的殺手才能夠[illegible]通過層層考驗！



如此多彩多姿的變化性，還只是《鐵獄大逃殺》眾多特點的一部分而已，真正玩過遊戲後，你才會知道這套今年度[illegible]的動作策略遊戲，其完整豐富的內涵。







毀滅戰警 EXTINCTION



＊研究製造所　美也捷達　＊販賣流通所：昌哲科技　＊遊戲類型：3D捲軸類射擊　＊科技需求：PIII 500Mhz、64MB RAM



從之前紅白機延續到超任的《魂斗羅》系列，到目前大型機台的《越南大戰》系列（METAL SLUG），[illegible]人物射擊遊戲，可說是受到廣大玩家們的喜愛，常常一下去玩，就會一直沉迷下去，直到全破為止，而《毀滅戰警》(Extinction)就是這類的遊戲，讓我們看看新遊戲技術下，這類型遊戲會發展出怎樣的遊戲特色：

操縱最優秀的 特勤隊員

在《毀滅戰警》中，玩家操縱的人物叫做尼克.耐斯特（Naster.Nick），他是星際聯盟中最優秀的特勤隊員，在特勤隊中，他的經驗無人能敵，他通過了宇宙飛行員的駕駛訓練，並接受過多重戰技訓練，能輕易的使用火箭炮、雷射槍、霰彈槍等特殊武器，同時也是個戰力卓越的優秀狙擊手。



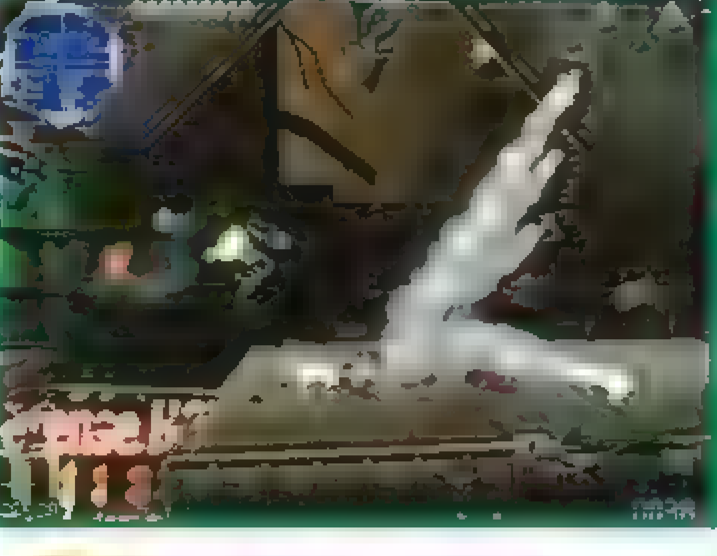
玩家將要操縱尼克.耐斯特這名特勤隊員



外星人 散播致命病毒

事情是這樣發生的，尼克所居住的地區Zeta遭受到外星人的攻擊，並且散播了致命的病毒，這病毒使得居住在此區域的居民全數死亡，而尼克的親人也在這次外星人的攻擊下喪命，所以尼克自願參加收復行動任務。由於尼克在特勤隊中的卓越成績，以及對該地區非常熟悉的緣故，星際聯盟會議的決策者也決定接受他的建議，由尼克擔任特別行動的指揮官並率領特勤隊員侵入被外星人佔領的的六大區域。

由於外星人散播的病毒致命性很高，聯盟仍沒有辦法製造出有效的解毒劑，現階段的解毒劑只能夠在一定時間內壓制病毒的感染，尼克及特勤隊員在收復這些區域時最重要的目的就是－解放被外星人封鎖的區域，並且爭取時間以讓聯盟科學家們能研究出完整的解毒劑。故事的背景即是如此，玩家必須有效的操縱特勤隊員們，妥善利用各種武器裝備來達成任務。



天花板正有個人的雷射槍





操縱靈敏 刺激百分百

[illegible]

並不能無限制的一直使用，當燃料用盡時將無法再進

[illegible]

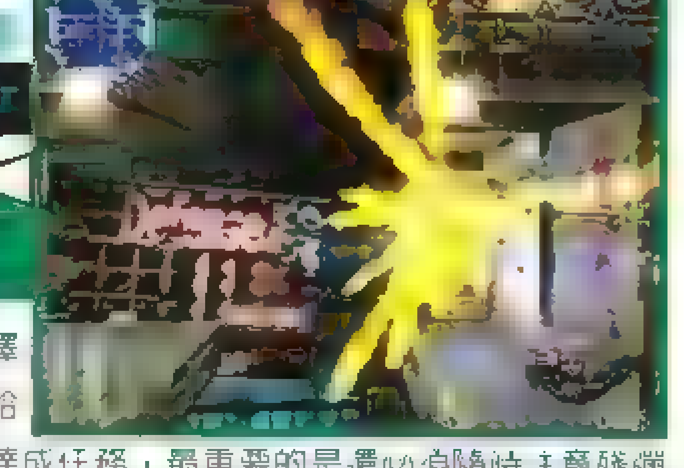
使用



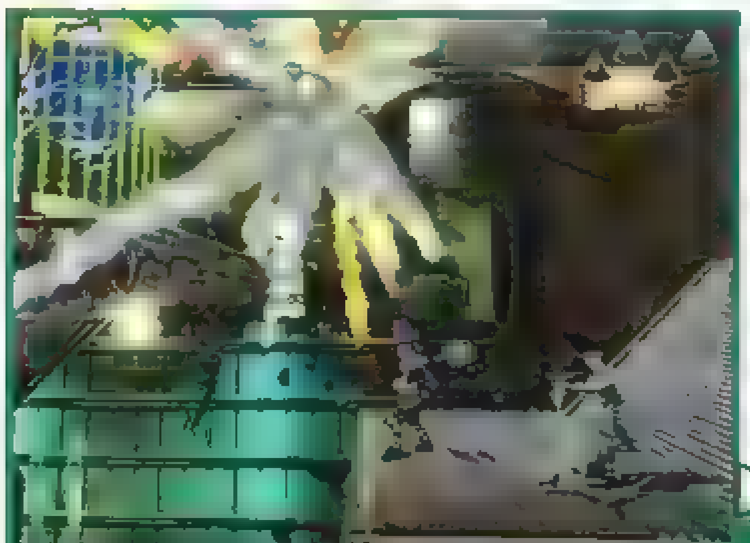
玩家的血量以及飛行裝置燃料多寡都會顯示在畫面左下角

新式武器 攻擊特效滿點

在《毀滅戰警》遊戲中總共有九種強力武器，從最基本的手槍、散彈槍到飛彈發射器、雷射槍以及運用生化科技所製造出來的生化攻擊槍，在遊戲過程中都能夠拿來使用，破壞力強大的武器，它的裝彈數以及發射頻率都很低，相反的，裝彈數及發射頻率高的武器殺傷力就較低，玩家必須順應目前的情況選擇最適當的武器，來給予敵人迎頭痛擊以達成任務，最重要的是還必須隨時注意殘彈量，以免發生彈盡援絕的窘境，只要注意這兩點，靠著火力強大的武器為後盾，一定能順利的過關斬將。不過由於敵人也會使用和玩家相同等級的武器來阻擋我們前進，可預期的是戰況將會十分激烈，敵人的血液、機器毀壞的煙霧將充斥在畫面裡，一起來體驗新式武器的攻擊火力吧！



各式武器給玩家任意轟炸

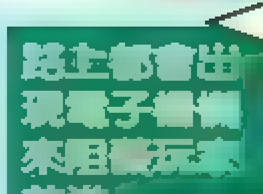


爆炸之後的特效做的不錯



六大區域 步步驚魂

遊戲總計有六大區域，每個區域都有不同的特色，玩家必須要在各區域尋找密碼卡及終端機，以打開阻擋玩家前進的電子柵欄，敵人也會在各行進的路線上放置動態雷、地雷來阻擋玩家前進，一不留神就可能直接從設置在空中的動態雷爆過去，而擁有電腦人工智慧的雷射槍也會在天花板對玩家進行自動攻擊，敵人可說是無所不在。在每個區域的最後都有頭目 BOSS，通常是大型戰艦 駐守，龐大的體積、搭載著數量眾多的槍砲通常是頭目的特色，當頭目戰開始時，戰艦的所有火砲齊發，煙硝瀰漫，飛彈呼嘯而過以及雷射發射的聲音都十分逼真的呈現出來，玩家只有步步為營的突破敵人攻擊以達到勝利。



路上都會出現電子柵欄來阻擋玩家前進



不同顏色的電子柵欄需不同的密碼卡來開啓

生化人種 蜂擁而出

[illegible]



每關的最後都有難纏的 BOSS 阻擋玩家

玩家可要小心會傳送移動的生化人種

雲舞 UNMU

預定推出日

＊研究製造所　SR KOREA　＊販賣流通所　[illegible]　＊遊戲類型　網路角色扮演　＊系統需求　P [illegible]、256MB

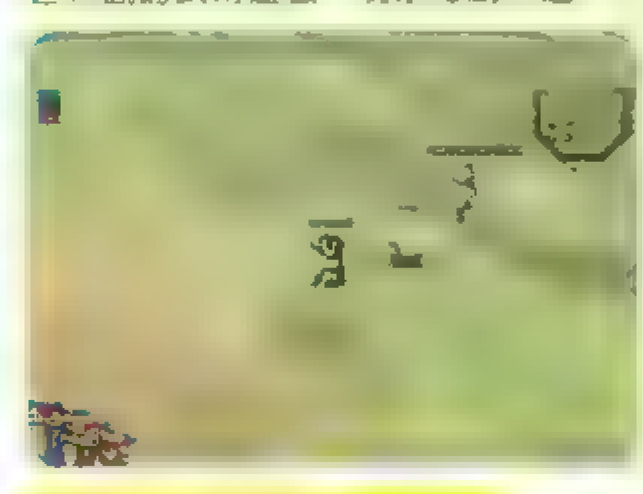


又一款以中國武俠為基礎製作的線上遊戲，還特別請到了武術大師來為這款遊戲指導，所下的功夫之深由此可見一般，屆時遊戲中能看見多麼細膩的動作，就讓我們拭目以待。不過最期待的還是遊戲中的女性角色，個個都是辣到不行的裝扮！要保養眼睛可就得趁現在



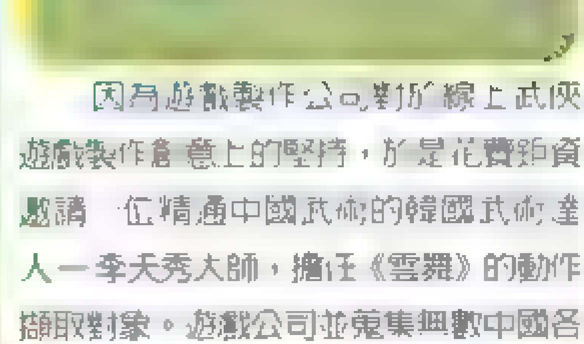
模擬真實的線上遊戲

《雲舞》是一款結合武俠與幻想世界的純中國風 3D 線上遊戲，本作由韓國開發公司「SR KOREA」在考究、蒐集大量中國武術與歷史資料後，所製作出融合東方色彩與幻想世界觀的武術遊戲。玩家在創作遊戲角色上，可以融合自身興趣與培養人物武術能力，如性別、星座，以及符合這些特色的武器，為稱霸天下，而創造出屬於自己的組織，創立以自己名稱命名的武功。《雲舞》是將逼真的戰鬥和組織，以及戰爭作為主要主軸的遊戲，朋友之間的友誼、男女之間的愛情，以及民族性的情操等，包括人與人間存在的多樣關係，則成為《雲舞》的另一個主軸，因為《雲舞》不單以戰鬥為主，也不單以小團體為中心，而是以真實 RPG 為目標的線上遊戲





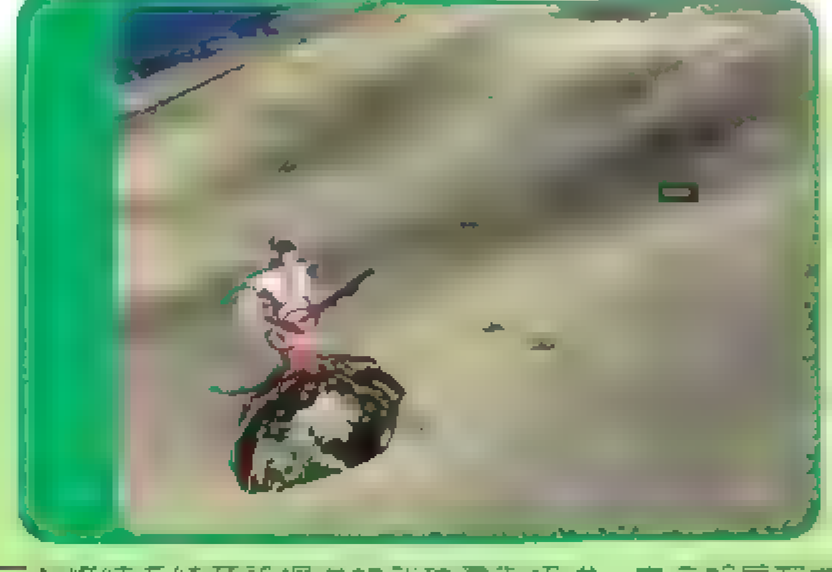
豐富招式令人目不暇給



因為遊戲製作公司對於線上武俠遊戲製作意念上的堅持，於是花費鉅資邀請一位精通中國武術的韓國武術達人—李夫秀大師，擔任《雲舞》的動作擷取對象。遊戲公司並蒐集無數中國各大武俠門派和武術情報，完全按照真實資料製作遊戲，玩家在本作體驗的並非韓式原創武俠遊戲，而是擁有真正呈現中國世界觀設定的一款線上武俠大作。

任何玩家在遊戲中施展的武術招式，都是真實中國實際存在的門派武功，像是武當、少林、南北派等功夫。而用徒手或武器攻擊敵人時，還能以連續技招式出招，只要玩家預先將所修練之武功書招式編排至鍵盤快速鍵，就能依對手情況，選擇施展攻擊敵人的功夫。攻擊招式並有上、中、下段的選擇，可組合出上千種攻擊變化，每種武術特性還將影響玩家能力素質升等時的高低（敏捷、力量、體力……等），專攻輕功、小刀者敏捷值會在升級時增加許多，使用刀劍狂砍者會力量增加得比較高，遊戲設定變化上可謂非常豐富與逼近現實。

以生活技能來區分職業別



一般線上遊戲在職業技能設計，多是以戰士、弓箭手等等為職業別，《雲舞》的設計反而是玩家遊戲一開始就可以修練系統預設提供的武功書與招式，未來如果有機會再購買或取得其他武功書時會增加修練招式的數量，且每一個招式也有等級之分（包含各種武器有各自的招式），故遊戲以「生活技能」作為主要遊戲職業系統。

至於什麼是生活技能？像是玩家喜歡在遊戲中捕魚，將可能修練「漁夫」技能，以後捕到的漁獲可販賣賺取金錢，如果其他玩家在水中遭遇水怪，漁夫還可以收費幫其他人收拾怪物。而修練「醫師」、「礦工」技能者，除了可收取金錢幫人解除異常狀態（被毒蛇咬到等）或探勘礦脈等，還可以搭配輕功等級跳躍到高低差極高的險山峻嶺上，採擷一般玩家無法入手的珍貴藥草、礦石道具，完全符合中國武俠作品中常見的職業特性敘述。而遊戲移動特色方面，除了玩家可以因體力充裕與否可走可跑外，本作最特殊的是可以「游泳」，未來遊戲設計規劃除了能以游泳抵達其他地區冒險外，將加入水系敵人來增加玩家冒險的樂趣。

自創門派的工會系統

在公會系統部分，玩家除了可加入由三大種族玩家所組成的門派一起活動與戰鬥，遊戲也提供玩家自組門派、招收



徒弟、公會或種族大對戰等功能。像是玩家入門派後遭遇門派戰時，除了要主要保護我派掌門(公會首領)，還要幫助掌門打敗對方掌門，取得對方門派的象徵物(只有掌門才能取得)，也就是一邊攻擊對方並要保護自己的領隊。而玩家如果對於自己的武功招式有信心，還可以在遊戲中招收徒



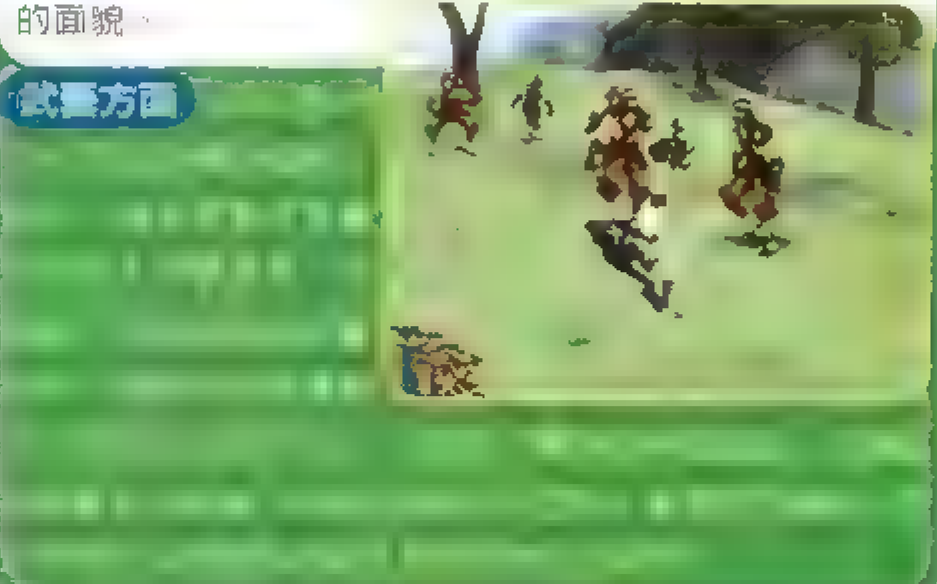
弟，把自己的武功書招式傳授給門下弟子，根據遊戲公司工作人員透露，拜師學武的話在某些師傅武術特性的輔助下將可以比較容易獲得成長(有加成)。

種族介紹

皇族

生活在大陸兩大河川，黃河和長⼯之間的內陸地區，人們稱它為中原。由於大河流域而造成內陸肥沃的土地，也便居住在這的人較早進入農耕時代。因為有著豐富的資源，在文化的成長方面也比其他種族較早發跡。實際上中原人控制了整個大陸，因此是個非常驕傲的民族。皇族造成的文化性、教育性的恩典，使其擁有貴族的面貌。

武藝方面



武族

生活在以長江為基準向下沿延，與南方海洋相結合的海岸大陸地區和廣大的陸地地區，是屬於武族們確保固有文化的土豪勢力。和大陸文化不同，他們是以海洋為發展中心的文化，由於土著性的個性，而形成了另一種勢力範圍。在中原的貴族觀念中，他們遭受到輕視，但依然認真的堅守他們獨特的文化習慣和民族特性。因為所處地區面海，而海潮和颱風等特有屬於海的天候反應，便得勇族開啓了對神敬畏的祭禮儀式。

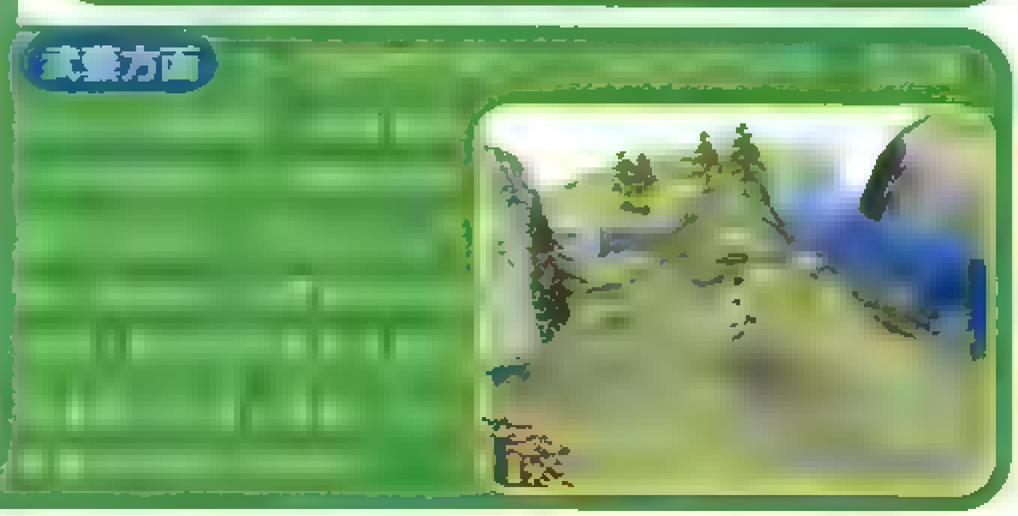


武藝方面

勇族

生活在內陸地區，由於乾燥的草原和沙漠的環境條件下，人民們開始了游牧生活，直到找尋位在面海的東北方大陸海岸半島上，便開始了定著式的農耕生活。予非常巧的東北方民族，他們製做的弓箭和武器類，在東方世界是備受肯定的，擁有細緻獨特的文化和技術的消息，已經遠遠的傳到西方國家。特別的是北方勇族是非常重視禮儀的民族，而且不僅止於自己的民族，如果和結成同盟的民族間的義理和信義相同，則會結成兄弟，互相確認友誼，更會以生命作為約定。就算在敵對關係的戰爭中獲得勝利，也不會將對方部落放火燒毀，或者殺害婦女、老人和小孩。

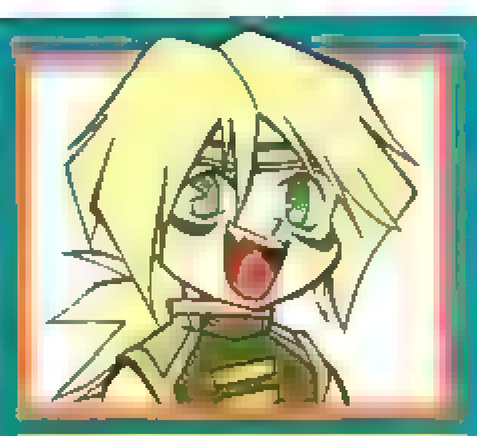
武藝方面



龍虎門

預定推出日 11月

＊研究製造所：香港亞博克　＊販賣流通所：智冠科技　＊遊戲類型：動作角色扮演　＊科技需求：PⅡ 400、64MB



嗯哼哈嘿～看我小藍的雙截棍^^～伴著5、6年級玩家一起成長的英雄、正義的古惑仔代表、最正統的香港打仔漫畫始祖，跨越整整7、80年代的華人武俠漫畫奇蹟，漫畫宗師黃玉郎的無雙鉅作——《龍虎門》，即將在遊戲上重現英雄風采！王小虎的神腿、石黑龍的雙截棍，將結合武林各家的九陽神功、降龍18腿、易筋經等強打絕學，以動作角色扮演方式，痛痛快快突破亞洲黑道的不斷圍殺哦！

[illegible]～唬～唬～唬

「龍虎門」是華人世界最成功與最長壽的格鬥漫畫，前身叫小流氓，「龍虎門」這個名稱是在九十九期時改名的。故事由號稱龍虎三皇的王小虎、石黑龍及王小龍為保護街坊、除暴安良而創立的組織——「龍虎門」開始，從早期的香港黑道勢力，一路打到亞洲、以致世界各地的黑幫等一連串精采過癮、刺激絕倫的幫會鬥爭過程，在融合了各式各樣妙用無窮的古中國武學，及當時的社會現實背景，讓豐富多變的創意與劇情，高潮起伏大快人心，讓龍虎門魅力不斷發燒、歷久不衰，最高銷量超過每期十萬本，是華人漫畫銷售使數量最高的幾本漫畫之一。





遊戲以刺激即時戰鬥的A-RPG方式來進行，玩家在補給站或龍虎門總部得到劇情與任務提示之後，就可以直接進入戰鬥模式，玩家可以選擇王小虎或石黑龍其中一人進行遊戲，憑他們俐落紮實的拳腳功夫，在大街上與凶狠的黑道份子進行一場又一場的拳打腳踢、格鬥拼搏！而除了面對小嘍囉的成龍式寫實武打動作之外，漫畫中所有擁有魔幻式神功的高手級經典魔頭，如九陽神功顛峰的白蓮聖上東方無敵、擁有7級易筋經與武功模仿術－無相神功的羅剎教主火雲邪神和擅用毒功及吸星大法的星宿老仙等也都在遊戲內等著玩家挑戰！面對全亞洲最惡黑道勢力的圍殺，如何靈活利用主角們的各式武打動作，並將身上絕學融會貫通發揮超乎想像的戰鬥威力，將是遊戲中玩家捍衛亞洲秩序的最大樂趣考驗！

武功秘笈不稀奇 變化組合顯功力

龍虎門漫畫最引人入勝的特點之一，就是王小虎與石黑龍經由不斷的境遇與個人努力，將身上所學如九陽神功、易筋經、金鐘罩的絕世武功，融合改造創出另一翻驚人的新境界，讓主角們面對強出數級的黑社會魔頭時，可以讓強敵瞠目結舌地以弱勝強、轉危為安，也讓讀者們拍案叫絕！所以遊戲中利用自由選擇方式，讓玩家自由控制角色武功的升級路線，來重現原著中多樣巧妙的武功組合與變化。

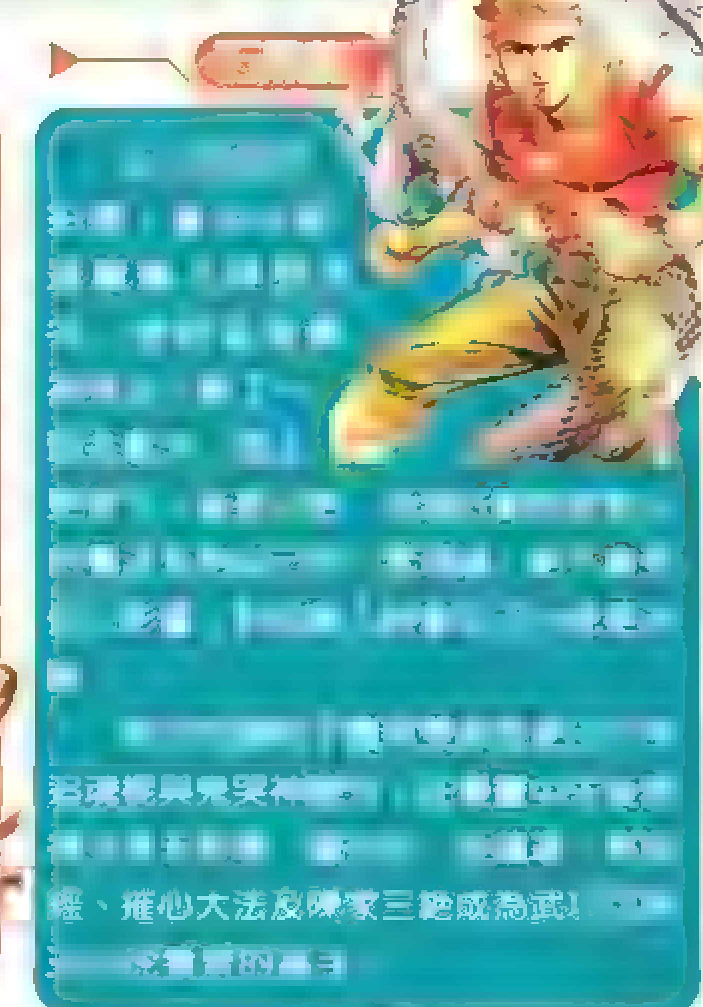


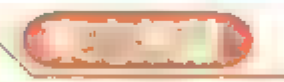


主角之一的石黑龍，在遊戲中可以選擇修練正氣訣的易筋經或反震力強的金鐘罩為內功基礎，易筋經分為七級，除了頭兩關為入門篇與療傷篇外，一共為分紅、黃、藍、白、黑各級，每上一級的威力倍增，讓使用者有真氣滔滔不絕之感覺；另一選擇為防守力極強的金鐘罩，在十二關功成後能令罩門消失達到天下無敵之境界，金鐘罩能利用〔反震〕將敵人攻擊力反彈回攻擊者的身上，從而令攻擊者受傷，遊戲中內功加上外功一共為兩大主角提供十數個技能，當主角學會了一項武功後，遊戲會自動將該武功中的招

龍虎群英、群魔全集合

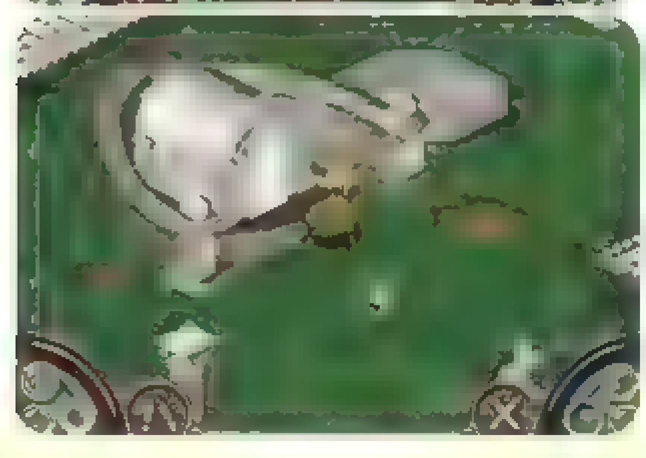
龍虎門的大當家，漫畫中的第一男主角。聰明、領悟力強，武功與判斷力在各龍虎群英中為最高。自從得到大伯父王降龍親傳絕學一降龍十八腿及重遇生母媚娘傳授九陽神功後便成為絕頂高手。在漫畫故事中王小虎屢有奇遇，失憶後加入陰世教練成陰世神腿、膝蓋碎了但練成九陽大殘腿、得到一代大俠柳森嚴指點將所有武功結合並加強成為降龍新腿

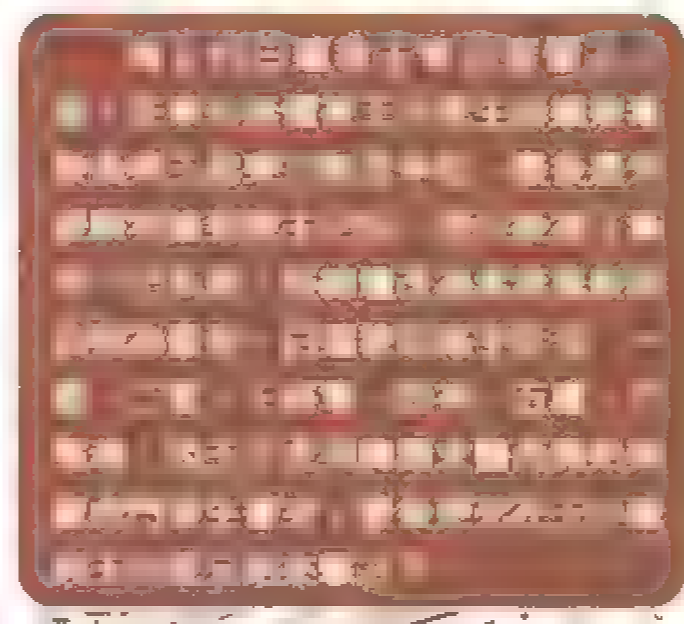


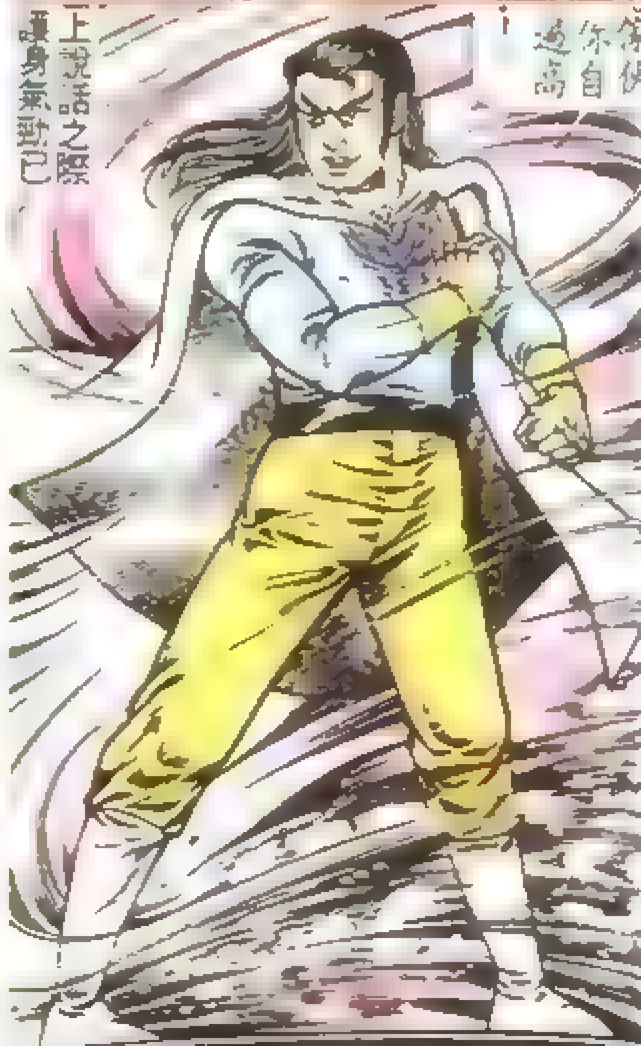


王小虎同父異母之胞兄。末代丐幫幫主洪東之徒，擅用降龍十八掌與打狗棍法，為人用情專一但情緒化，早年曾誤入歧途加入黑幫並染上毒癮，及後終能浪子回頭並成為對付各惡勢力的中堅份子。命途較其他二皇不平坦，曾被白蓮教毀容，心愛的玉兒又被火雲邪神強暴後自殺，在龍虎門與羅剎教的最後決戰中，因衝動性格去追殺敵人以致身墮陷阱，再加上被傲雲對其施展玄骨銷心爪而重傷得要去醫救，最後為了拯救眾人去破壞機關而犧牲自己。









本名西城勇，是上一代羅剎教主老邪神西城望的養子，在對付龍虎門等人時開始懷疑自己身世，後來發現自己真正生父為白蓮教五魔之一的鐵魔，性格本來是衝動與好勝，自老邪神被王小虎殺後變得沉實與深不可測，與龍虎門的仇恨更令到火雲邪神與親父一直不能相認。火雲邪神所修練的易筋經學自老邪神，功力更達到最高的第七級——黑級。自從偷學了無名神僧的無相神功後，配合學自白蓮教的火雲掌與身穿刀槍不入的天蠶寶衣更強至天下無敵的境界。





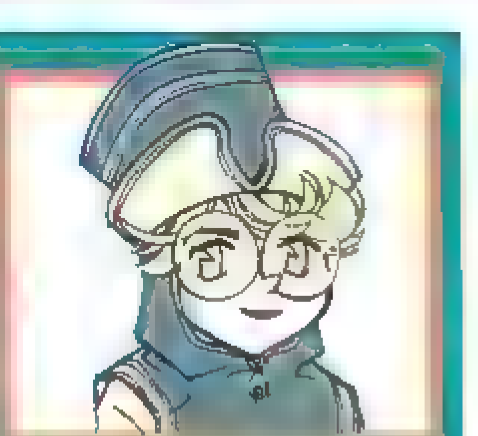
式特性分配在各技能上，而各技能招式是可以跟據玩家不同的修練方式而去改變的。

以王小虎的毒龍鑽為例，它是一項源自降龍十八腿中的遠程攻擊技能，當王小虎從大伯父王降龍身上習得降龍十八腿後，玩家便可以選擇加強修練此技能招式或去追求招式之變化，招式變化包括混入了鐵砂掌心法的鐵砂毒龍鑽、自創雷電神腿後的電光毒龍鑽，或混入陰世神腿神髓的陰世雷電鑽，四種毒龍鑽在速度、攻擊力等參數上均有差異，配合上還有近身攻擊和衝刺等多種技能之各類變化，遊戲中奧妙的武功變化與組合，將帶給玩家許許多多、豐富多元的戰鬥樂趣與挑戰！

海商王 Port Royale

預定推出日

*研究製造所 Ascaron　*販賣發通所 光譜資訊　*遊戲類型 策略經營　*系統需求 Pentium II 450 MHz、64MB RAM

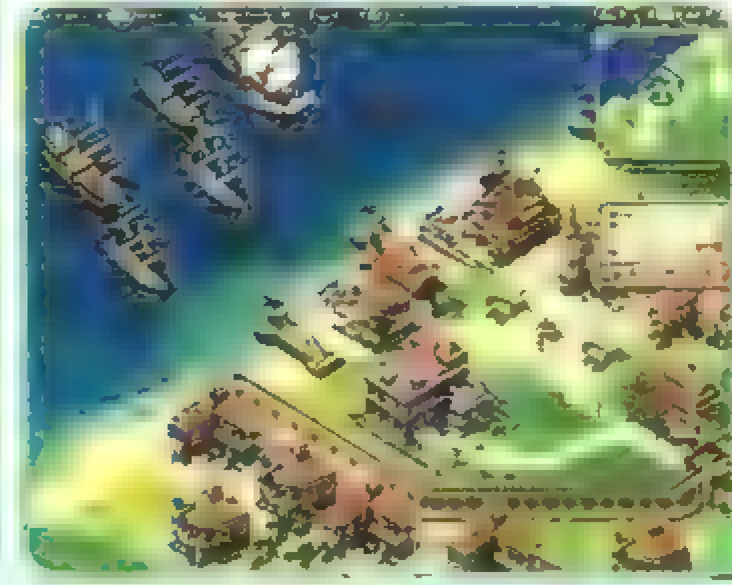


《海商王》是德國知名遊戲公司Ascaron繼《大航海家》(Patrician)及續作《大航海家２》(Patrician II)的成功之後，為完美結合海上貿易、陸地建設、即時海戰、冒險任務等遊戲元素所打造而成的策略經營遊戲，將帶領玩家來到16世紀盛行海盜文化的加勒比海域與墨西哥灣，重溫那段海盜與貿易商彼此存在著矛盾與衝突的黃金時代

貿易經營與角色扮演的完美結合

《海商王》結合了策略經營遊戲中的商業貿易與角色扮演遊戲中的任務冒險等元素，你在遊戲一開始時必須選擇所處的年代及所屬的國家，隨著開始年代的不同，你的國家在地圖上所佔領控制的領土會有所消長與變化，像西班牙在十六世紀末正值霸權時代高峰期，擁有世界上最強大的海軍並控制了大片殖民地與海域，此時如果你選擇效忠於西班牙，將會有相當多的殖民地及船隻與你站在同一陣

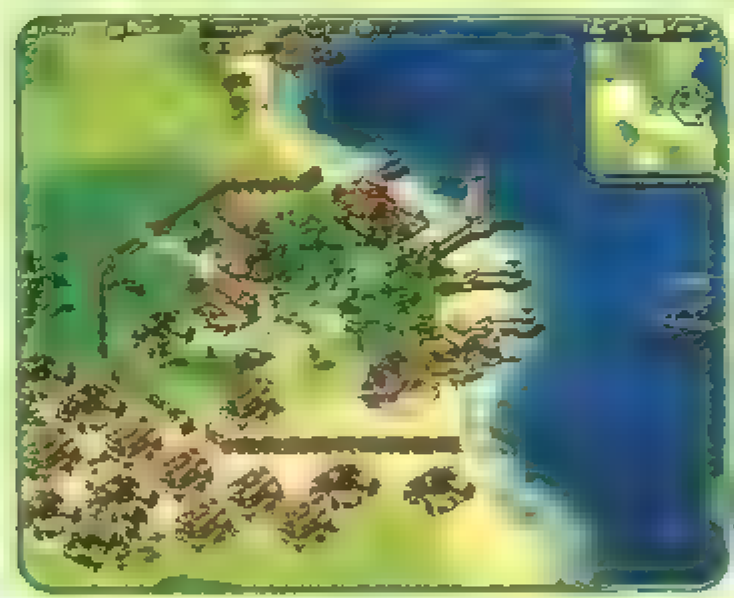




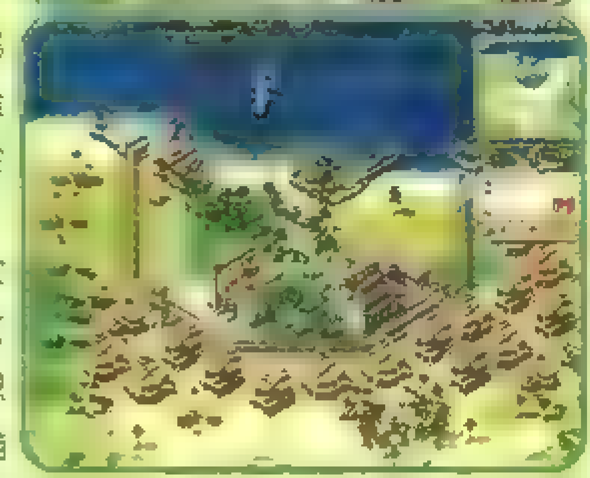
營，你所擁有的資源與靠山也就更加雄厚。不過，遊戲一開始，你只是一位不論對航海或貿易都相當生疏的船長助手，擁有一艘空船與一袋裝滿金幣的袋子，你必須靠著這些僅有的財產，運用各種方式闖出自己的一片天地，不論是成為一位高尚卻狡猾的貿易商人，還是鐵石心腸殺人不眨眼的海盜船長，或是均衡發展為亦正亦邪的冒險家，隨著你在遊戲進行過程中所做出的每一項決定，遊戲會被導往不同的路線與結局。

完全以個人選擇決定未來

在《海商王》裡，沒有絕對的是也沒有絕對的非，只要你喜歡，你可以透過任何一種方式來贏得財富與權力，包括透過往來於各地港口違低買進逢高賣出的貿易手段、為皇室追捕在四處燒殺擄掠的海盜頭目、完成殖民地總督派給你的大大小小任務，或是升起骷髏頭旗幟，出海尋找傳說中的藏寶遺跡，你必須設法擁有更多的船隻、艦隊，在加勒比海域的島嶼及沿海的城鎮佔有一席之地，最終建立強大的貿易帝國或是海盜王國。除了貿易與冒險之外，遊戲中也提供文明



遊戲中完整豐富的建築系統，只要你完成所需的任務取得建築許可證，便可以大興土木，成立農場、發展栽培業、啤酒釀酒坊、製造工藝品、興建住宅區與商業區、甚至建造龐大的護航艦隊等；到了遊戲後期，如果總督對你的好感度夠高，還會提供你無人荒島的資訊，讓你擁有一座完全屬於自己的島嶼。



《海商王》讓你掌握完全的自由，可以去到任何你想去的地方，無論是當一位貿易商人還是海盜船長，故事都將從你手中活生生地舒展開來，擺脫傳統策略遊戲的僵硬格局，在豔陽高照的加勒比海岸上迎著令人心神舒暢的清涼海風，你永遠無法預知下一步將會發生些什麼。

精密健全的經濟體系

要增加財富最簡單的方法就是將你所擁有的船隻載滿殖民地的貨品，前往其它殖民地，以高於你當初買進的價錢將貨品賣出，每一種殖民地都會擅長生產不同的貨品，不管是魚類、葡萄酒、棉花、肉類、菸草或可可亞，超過二十種以上的貿易貨品供你在各地港口之間穿梭、互通有無。你手邊的航海圖會告訴你整個浩瀚新世界的概觀與已探索區域的概況，不但包括已被發現的城鎮及其所屬的國家，每個港口都會標示該地目前所欠缺的貨品，有了這項貼心的功能，你便可以隨時隨地取得最即時的市場情報，在第一時間內設法輸入在別處所缺乏的貨品，然後利用資本主義的供需原則將貨品以高價脫手、大賺一筆！！不過，有時候可別高興地太早，由於《海商王2》忠實且完整地呈現了真實世界中的市場機制，所以你還有其它的競爭對手在一旁虎視眈眈，如果在你那些載滿貨品準備到市場上大賺一筆的船隻靠岸之前，被其它貿易商捷足先登，那麼這塊市場對你手上貨品的需求將瞬間下降，而市場價格也會跟著一路下滑喔。因此在決定貨品的買進賣出時，要考量的不只價錢的高低與市場供需情況，還得將貨品從產地運到需求地的距離及時間長短考慮進去，距離越短就能越快將手上的貨品脫手、迅速獲利。



善用資訊賺取貿易差價

徵召船員 升級船艦



全力擴張海上艦隊以應付需求

對於熱愛刺激、充滿冒險精神的你來說，光是建立屬於自己的海上貿易帝國絕對無法滿足你長久以來深埋在心裡想揚帆出海的叛逆欲望吧？那麼請驕傲地升起你的船艦迎風，乘風破浪出海去吧！！你可以選擇是要成為行俠仗義受當地愛戴的英勇海盜船長，還是作惡多端四處燒殺擄掠、人人避之唯恐不及的凶狠海盜頭目，你獨特的個人特質將會隨著你在遊戲中所完成的每一項任務、所作的每一件決定而導向不同的支線劇情與故事結果。不過無論如何對於一位必須帶領上百位船員在海上謀生的海盜船長來說，海戰是絕對無法避免的挑戰，有時你會為了守護船上的黃金而戰、有時為了追捕皇家懸賞的邪惡海賊而戰、有時為了尋找傳說中失落的寶藏而戰、有時則為了藉由攻打敵國的船隻進而提高你在本國的聲望而戰，要知道在這看似平靜其實暗潮洶湧的加勒比海域，即使你不去找別人麻煩，別人也會來找你，所以出海前可千萬要作好萬全的準備，為你的船艦進行必要的升級與武裝喔！！

制定海戰策略 征服四海



A3

預定推出日

＊研究製造所：ACTOZ　＊販賣流通所：華義國際　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊科技需求：PIII 600、256MB RAM



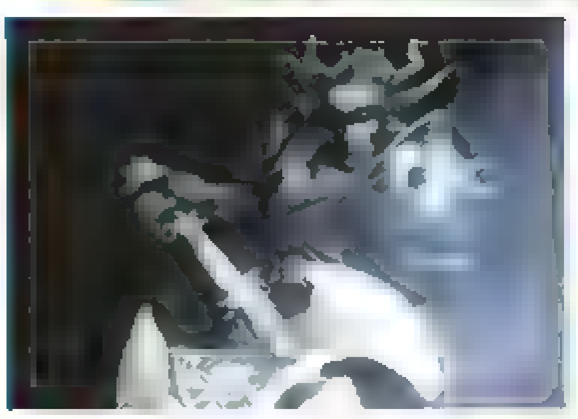
騎士團為原本組成小隊要來艾高尼之地打獵的團隊，但是為了相互的利益而逐漸發展成今天這種集團，騎士團以騎士團長為首，最多構成人員為十三名，若想加入騎士團的話等級需高於五十級，至於要成為騎士團長則需要等級在八十級以上，而參加競賽的騎士團就可以有機會成為擁有商店（愛爾甘迪）的騎士團，或是支配國家君主的騎士團－TOLO（TOLO所直屬的騎士團為內特蘭），愛爾甘迪可支配所有商店商品販售的金額，而TOLO則可以徵收他所支配國家的稅金

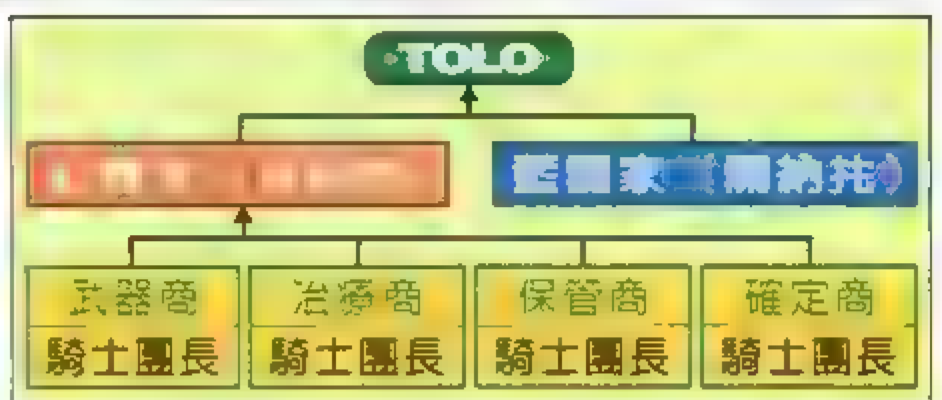
參加全面戰爭成為帝王的話，在這個伺服器中就可以成為至尊，並且可以得到其它君主TOLO的朝貢，得到巨大的利益

騎士團創團條件

（1）等級 80 以上的經驗值
（2）100 萬的創團費用
（3）知識值限制
（4）騎士團任務進行時所得到的物品
（5）騎士團創團介紹卡

騎士團組織結構





TOLO

在國家間的全面戰爭如果得到勝利的TOLO就會為帝王，而戰敗的國家就會成為附屬國。

紅國家（[illegible]）、藍國家（[illegible]納托）

愛爾甘迪間的戰鬥：在競賽第二階段的戰鬥中得到勝利的騎士團長。

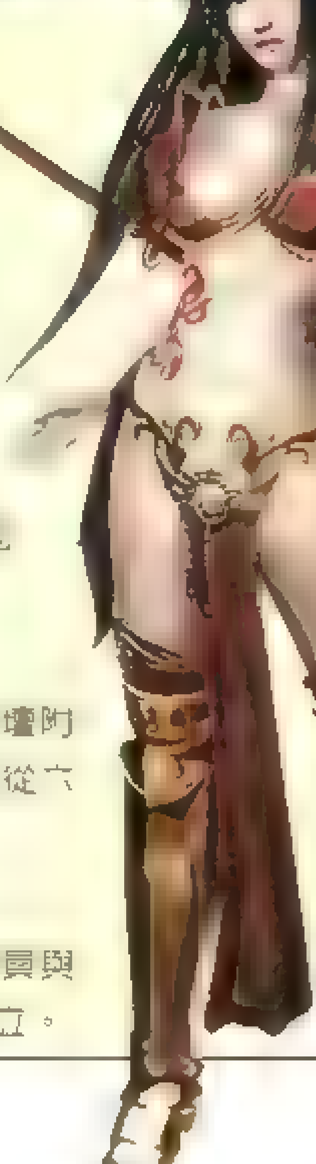
武器商、治療商、保管商、確定商

騎士團間的戰鬥：從競賽第一階段的戰鬥中得到勝利的騎士團長。

騎士團創團任務

在A3中就算到了一定的等級，就有可能成為騎士團長，想成為團體的指導者，至少都要經過基本要件試鍊來確定，會照顧別人的心和具有挑戰精神，就是線上遊戲《A3》騎士團長的要求要素，賦予騎士團長資格的騎士團創團任務，就是一種試鍊，這個任務和現在一般地圖中進行的一般任務不同，是在特殊地圖上所更新進行的任務，也可以說是一種特殊的任務，在騎士團創團任務中，因為不能一個人獨自進行，要和以前沒見過面的小隊隊員互相幫助，並需要勇氣去對抗能力深不可測的不可知的騎士。

騎士團創團任務執行步驟



步驟 1　騎士團任務1

當玩家等級80級以上，進行騎士團任務1，會收到執行任務後所得到的寶物

步驟 2　騎士團任務2

向競技場監督團NPC對話，可以獲得魔法樹枝和騎士創團介紹卡。

步驟 3　到指定地圖的場所

根據騎士團長接到的卷軸，和隊員們一起點選指定場所，包含挑戰者四名會移動到特殊地圖，並在十分鐘內一定要完成步驟3至步驟5，然後出去外面，若超過限定時間的話，就算是任務執行失敗，任務失敗必須要從步驟一從新開始。

步驟 4　尋找寶物房間

將隊員旁邊所出現的所有怪物殺死的話，就會隨機出現可以打開祭壇附近寶物房間的鑰匙，拿著鑰匙，挑戰者要在祭壇內找尋寶物的房間。要從六個門當中找到寶物房間的門，隊員們就可以一起移動到寶物房間。

步驟 5　和[illegible]「光」決鬥

在寶物的房間裡，其它的小隊員們被監禁起來，必須有單獨一位隊員與「光」決鬥。戰勝「光」的騎士團可以獲得聖盃，且代表騎士團正式成立。

加入騎士團的方法

想要加入騎士團的話，必須要等級 50 以上，想要加入的騎士團必須要同一個國家才行。想加入騎士團的所屬騎士團員數，包含騎士團長必須要在 13 名以下。向騎士團長申請的情況，向騎士團長按下 alt 鍵，用滑鼠按下"騎士團加入"按鍵。

騎士團的解散、除名和退出

騎士團長將騎士團解散的情況，會點選在騎士團清單中的解散按鍵。但解散的騎士團不能復原，所以必須需要慎重考慮，有職位的騎士團（愛爾甘迪、內特蘭）不能解散，消滅。騎士團長除名團員時，會點選在騎士團清單中團員名稱旁邊的除名按鍵，從騎士團退出的情況，會點選在騎士團清單中的退出按鍵。

爭取權力的競賽戰鬥

每 2 周執行的競賽戰鬥，以國家為類別，選拔擁有商店的騎士團"愛爾甘迪" 4 個、君主直屬騎士團 "內特蘭" 1 個以及君主（TOLO），競賽中，選拔"愛爾甘迪"的競賽和選擇"內特蘭"的競賽是分開進行的，只有 9 名以上構成的騎士團才能參加競賽，參加申請和對戰表可以透過網站來做。

有職位的騎士團不能隨意解散。



競賽參加申請步驟

步驟 1　選拔參加申請

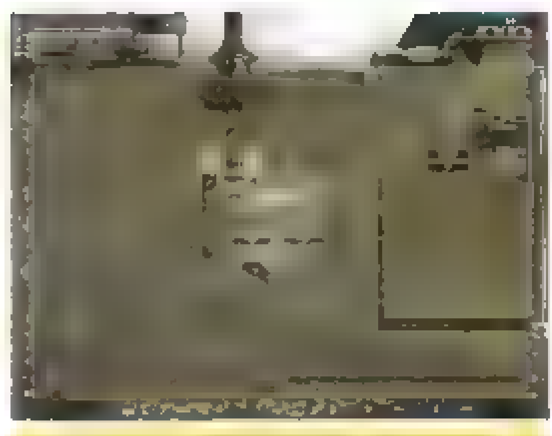
9 名以上的騎士團的騎士團長透過網站來參加申請[參加申請]，申請期間每周星期五中午 12:00 到星期六中午 12:00 整，另商店（武器商 / 治療商 / 保管商 / 確定商）為類別連接，每個商店最多連結到 32 個團。

步驟 2　確定參加申請現況

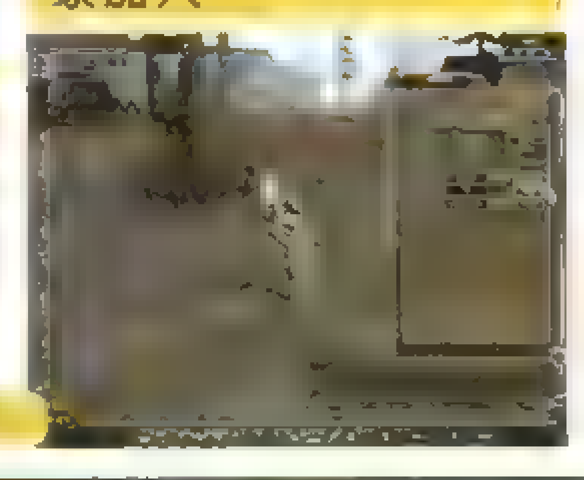
以各商店類別來確定參加申請現況，有 32 個以上的團連結的商人，不會再接受申請。

步驟 3　確認對戰表

申請連接結束後，下午 2 點開始，可以確定對戰表和個競技開始的時間。擁有現存商店的騎士團（愛爾甘迪）和君主直屬騎士團（內特蘭），君主（TOLO）會自動參加。競技會在隔週的星期六午後 7 點 30 分開始，20 分鐘的競技和 10 分鐘的休息。



可以邀請 50 級以上玩家加入



遇到不聽話的團員也可以除名他

競賽流程全覽

Step 1　競賽入場

競賽開始 10 分鐘前開始，點選決鬥管理人進入競賽場

Step 2　大廳

指定時間會自動產生開放房間，每個競技開始 10 分鐘前開始可以進入競技場

Step 3　競技開始

進行競技

Step 4　競技結束

紀錄勝敗移動到大廳

Step 5　大廳

勝利的情況準備下次的競技

Step 6　競爭結果

透過酒店主人和 web 公告

競賽之決鬥規則

(1) 對方騎士團團長死的話就勝利。
(2) 過 20 分鐘的話，依據下列優先順位決定勝利者。
　(a) 活著的騎士團員數最多的騎士團。
　(b) 騎士團長等級最高的騎士團。
(3) 在競技中死掉的玩家可以觀戰。
(4) 競技結束的話，死掉的玩家可以復活。
(5) 在競技中死掉的話，物品不會掉落。
(6) 競技中，連結中斷的玩家，再次連結的話會回到村莊來登錄，並可以參加下次的競技。
(7)『修』的功能一樣，不會看到。
(8) 在全面作戰中，對方的攻擊可以是不按強制的狀態。
(9) 在競技中，不能同時有下列的行為。
　(a) 組成小隊　(b) 對自己隊員 PK/PVP
(10) 競技中的聊天，或是隊員對話，只有一般聊天可以。
(11) 君主戰競賽進行的星期五中午 12:00～星期六中午 12:00 不能加入騎士團，退出、創團或將騎士團解散。





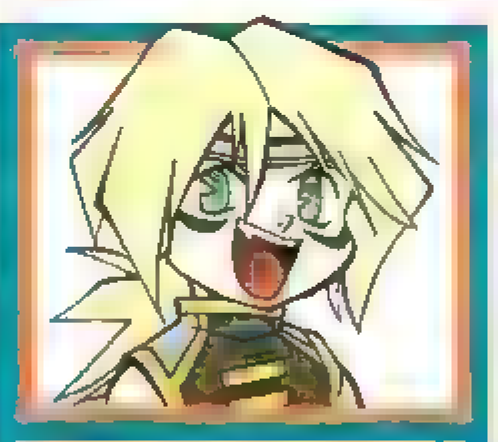


封神ONLINE



預定推出日2003年9月

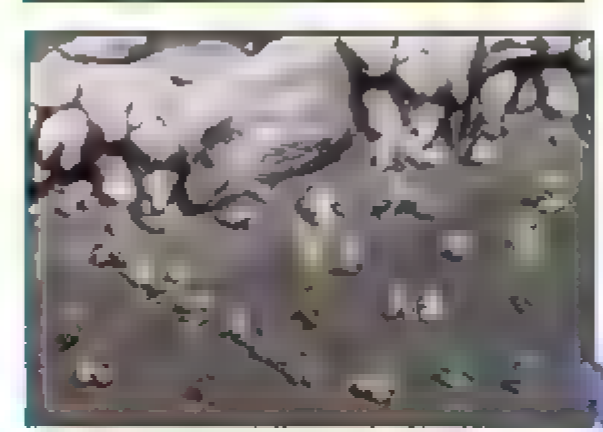
＊遊戲類型：線上角色扮演　＊科技需求：P2 300 64MB　＊研究製造所：心象電子　＊販賣流通所：智冠科技



探索神獸這個新系統可以讓國民與他心愛的神獸有著更密切的互動喔！神獸探索可以讓玩家利用神獸去幫忙尋找素材，同時還會新增了一類專門探索的神獸，此類神獸的專長即是探索，其所帶回的素材量會大於一般座騎神獸所帶回的量，另外，探索神獸亦可能帶回許多意想不到的物品，國民目前一次只能放一隻神獸進行探索，並可以自由選擇要在大陸何地探索，諸如聖樵、水峽、八卦等…是不是粉有趣呢？以下小藍就為這樣的系統為國民來介紹一下吧～

新增探索神獸

名稱	等級
玉麒麟（探索）	10
金眼駝（探索）	20
五雲駝（探索）	30
麋鹿（探索）	40
花斑鹿（探索）	50
火眼金睛獸(探索)	60
獨角烏煙獸(探索)	70
神龜（探索）	80
七香車（探索）	90



神獸～出來吧！

當玩家經各種不同管道取得神獸後，只要在遊戲中打開神獸餵食介面，按下神獸探索按鈕拉出神獸探索介面，介面出現方式類似角色介面由畫面左邊拉出後選擇要神獸去那裡探索，玩家就可以不用管它放任神獸去探索，探索中每隔二十分鐘神獸即回報一次神獸事件於事件同時會扣疲勞度15點喔！這是玩家要留意的，可別讓你的神獸累壞嘍！列表處顯示，每隔二十分鐘則回報一次取回素材或道具的事件於事件列表處顯示，同時神獸疲勞度及忠誠度會有所影響，所以玩家只要適時關心一下放出去的探索神獸，不同的神獸就會帶數量、類型不同的素材或虛擬貨物甚至技能書回來喔！



以下是各地區的神獸探索回報機率表，這可是讓玩封神的你先睹為快的喔。

探索神獸流程

水峽

只要將探索神獸放置在此區域，根據神獸的級數所帶回來的物品分別是

金：無名異1～5、銅礦1～5、金之精1

水：無根水1～5、千里水1～5、水之精1

金創藥、治傷藥、順氣藥、五花肉、五色種草、清香白蓮、雜糧、沉香

由神獸特殊物品中亂數取一樣

聖樵

只要將探索神獸放置在此區域，根據神獸的級數所帶回來的物品分別是

木：老藤枝1～5、青桐枝1～5、丹參1～3、靈芝1

土：骸骨1～5、骷髏頭1～5、鉛丹1～3

金創藥、治傷藥、順氣藥、肉塊、種草、花束、米糕、靜心香

由神獸特殊物品中亂數取一樣

焰中

只要將探索神獸放置在此區域，根據神獸的級數所帶回來的物品分別是

金：銅礦1～5、無名異1～5、金之精1～3

火：琉璃晶1～3、火之精1～3

金創藥、治傷藥、順氣藥、火腿肉、天然種草、蓮花、穀粒、檀香

由神獸特殊物品中亂數取一樣

流程

打開神獸餵食介面，按下神獸探索按鈕拉出神獸探索介面，介面出現方式類似角色介面由畫面左邊拉出

↓

選擇要神獸去那裡探索

↓

按下開始探索按鈕進行神獸探索（欲結束時按下同一個按鈕即可，故此按鈕會有兩種字體，按下前顯示字體為開始探索，按下後顯示字體為結束探索

↓

探索中每隔二十分鐘神獸即回報一次神獸事件於事件列表處顯示。

取回素材或道具的事件於事件列表處顯示，同時神獸疲勞度及忠誠度會有所影響

↓

探索中若找到素材（道具）即自動存入神獸倉庫道具欄中（自動找尋相同素材（道具）進行堆疊，若無則自行放置一格，倘若已滿則以訊息告知玩家，並且不會將素材存入，但仍繼續探索，直到神獸倉庫道具欄內所有可能被堆疊的素材（道具）滿了且沒有新的空格為止。

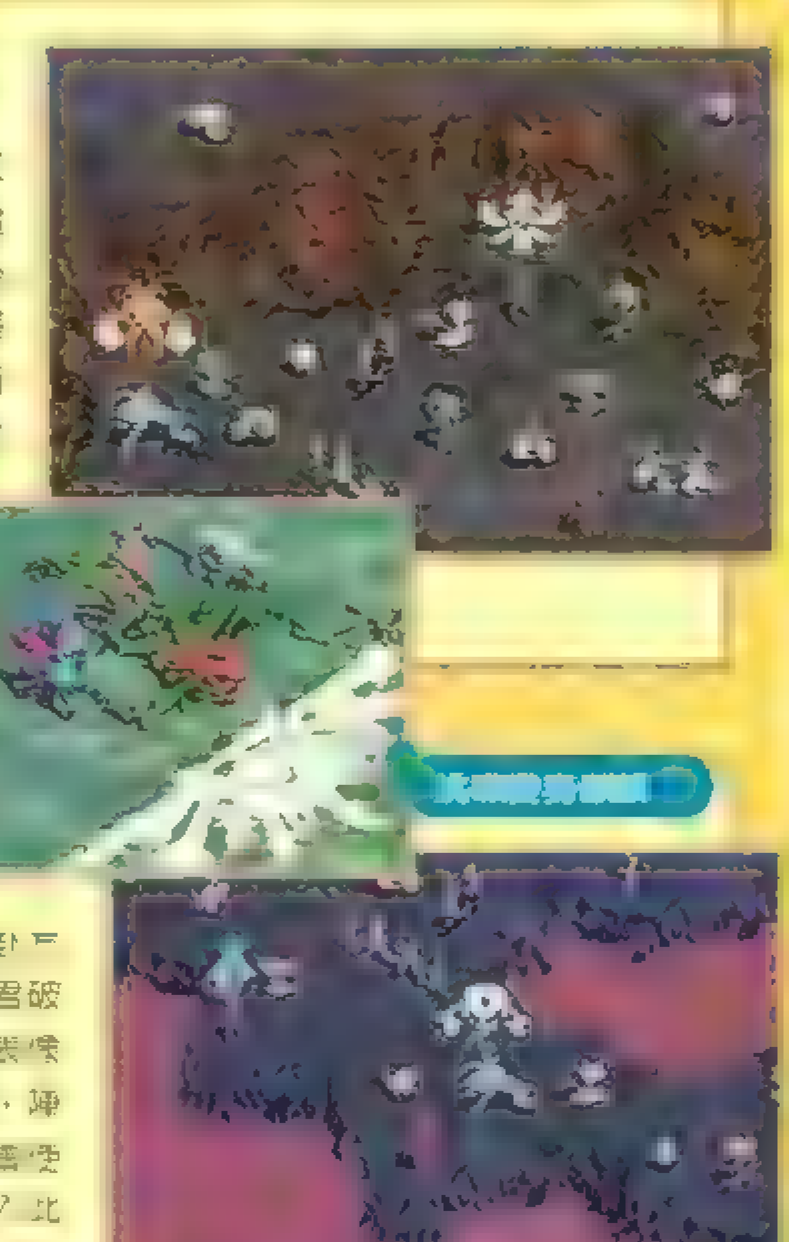
↓

按下探索介面中結束探索按鈕中止神獸探索

看我的狂爆新三大陣法

烈燄陣

一個火紅的岩洞，共有五層，烈燄陣內不時有火焰由地下噴出，地形為一條長廊，是由金鰲島十天君中的白禮所擺的陣法，由於白禮脾氣暴躁易怒，做事衝動，在十絕陣時以空中火、石中火、三昧火擺下烈燄陣，陣中以無形之火化為有形，縱有金身也難閃烈燄之火，此陣最後由陸壓散人破陣，白禮方遭封神，有興趣的玩家不妨也來入陣試膽





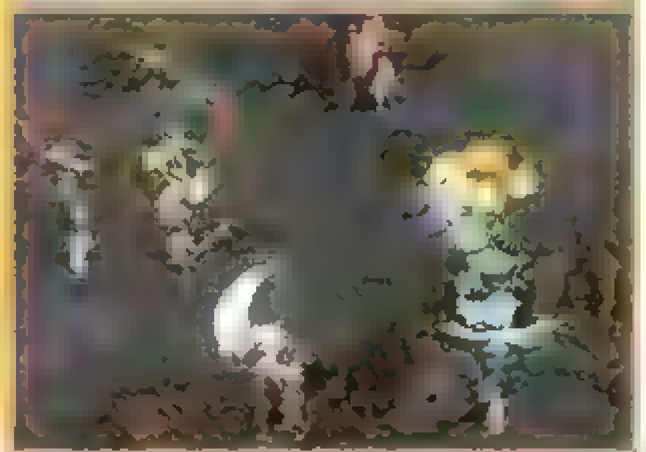
紅水陣

王奕，金鰲島十天君之一，為人獨斷專行，心思縝密，在十絕陣中以玄妙之力輔以八卦三行佈下紅水陣，此陣最後為道德真君破陣，而王天君的紅水陣共二層，如表像一片紅色岩窟，中間有蜿蜒的小路，陣內會不時降下紅雨，這紅雨可是會使在陣內的玩家HP往下降喔！所以了此陣千萬不可掉以輕心

萬刃車陣

魔王的名字叫紙風車，這是由一間間密室圍成的陣法，封死的密室必須找機關有相對應的傳送點，陣中會不定時吹送暴風，暴風起時玩家千萬不可行走，否則可是會扣HP的喔！至於破陣方法，目前[illegible]無解。





八卦迷宮

只要將探索神獸放置在此區域，根據神獸的級數所帶回來的物品分別是

金：金砂1～5、銀塊3～5、鉛丹3～5、白虎牙1～4

水：太陰玄精石1～4、月光石1～5、青龍爪1～4

土：赤白石脂1～3、玄武甲1～4、土之精1～4

治傷藥、療傷藥、行氣藥、肉塊、糧草、花果、米粒、新山香

由神獸特殊物品中亂數取一樣

浮石迷宮

只要將探索神獸放置在此區域，根據神獸的級數所帶回來的物品分別是

木：蟠桃2～5、麒麟角1～5、木之精1～4

火：仙符1～5、朱雀羽1～5、火之精1～4

土：赤白石脂3～5、玄武甲3～5、土之精1～4

金創藥、療傷藥、行氣藥、小腿肉、天然糧草、蓮花、穀粒、料香

由神獸特殊物品中亂數取一樣

幽冥古城

只要將探索神獸放置在此區域，根據神獸的級數所帶回來的物品分別是

金：銀塊1～3、金之精1～5

木：丹參3～5、木之精3～5

水：太陰玄精石4～5、水之精1～5

火：琉璃盞1～5、火神砂1～5、火之精3～5

土：土之精3～5

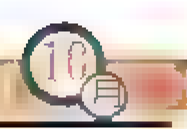
金創藥、療傷藥、行氣藥、五花肉、三色糧草、清香白蓮、雜糧、沉香

以上就是目前各地區派探索神獸出去會帶回的大致物品喔，所謂素材類是指分別由金、木、水、火、土等元素所構成的基本素材，諸如珊瑚、鉛丹、金之精…等，道具類則是金創藥、治傷藥、順氣藥、肉塊、糧草、花果、米粒…等遊戲中元經常會用到的物品，而特殊類則是由神獸特殊物品中亂數取一樣，但可別以為這類神獸只有這樣的功能而已，這些天職為探索的神獸們，還會帶給你意想不到的法寶、技能書或丹藥回來給玩家，最可愛的是一不小心他還會帶回來其他的神獸和玩家作伴呢！玩家一定要親自來試試看這套神獸的秘密喔！



緋蒼幻想曲Frane III

預定推出日



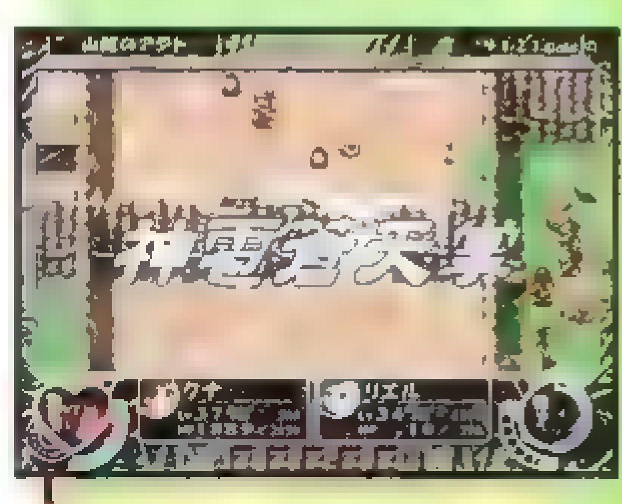
＊研發製造所 Exe Creative ＊販賣流通所 光譜資訊 ＊遊戲類型：動作角色 ＊科技需求：PII-3 64MB



已經是Frane系列第三代作品的「緋蒼幻想曲」，特地將遊戲背景拉回故事源頭，開始解說著這一段天使族與魔族間的信念，如何與人界結下這一段密不可分的故事。為了生動介紹這一系列故事的源頭，遊戲當然少不了要由可愛的主角擔此重任，這一次主角不再是一個人了，還是兩位個性迥異的龍族後裔，青梅竹馬的他們免不了打情罵俏、爭風吃醋，也為遊戲增添不少樂趣，再加上多張唯美CG，相信這一款FRANE新作又可以帶領玩家回味伊蘇動作RPG的樂趣！

必殺技 享受三國無雙般的殺敵快感

青梅竹馬的柯納跟力夜兒，擁有火龍族跟水龍族的身天賦，柯納的武器有手套、劍、鏈球 種，都是中距離以內的攻擊範圍，所以比較容易受到魔物近距離攻擊，但是移動速度快，攻擊力大，衝刺攻擊的傷害範圍廣，連側身撞到的怪物也會受傷，這些都是他的最大優勢。累積一定的戰鬥力後，柯納生命值旁邊的藍燈就會儲滿，使出的必殺技會隨著身上佩帶武器屬性的不同而不同，因此約有6種以上的必殺技，必殺技一出，可以說是天下無敵，就好像 國無雙中拿了五用無雙一樣，只要在遊戲畫面上狂飆一輪就可以殺死 、四十隻怪物，這可是累積經驗值的最佳機會。



水屬性必殺技神雷轟天擊。

擅用武器與魔法 打遍天下無敵手

扮演輔助型角色的力夜兒也不差，她擁有鎖定、單體、多體三種攻擊魔法，還有回復柯納少量HP的治療性魔法。雖然魔法的射程遠，但在千軍萬馬的戰況下，會受限於魔力的多寡而疲於應付，隨著等級上升，力夜兒會悟出更多的新魔法，雖然她不像柯納一樣擁有必殺技，但是按下滑鼠右鍵不放在原地集氣，也能使出終極魔法消滅週遭的怪物，像「雪人壓頂」這一招就是水龍族魔法攻擊的壓箱寶喔。雖然力夜兒沒有HP只有MP，若是讓她被怪物打太多下而憤怒值全滿的話，可是會使出「轟天雷」找柯納出氣。因為兩位角色升級並不是依據同一個戰鬥經驗值，所以適時的變換武器及魔法攻擊方式，才能讓柯納及力夜兒都在戰鬥中成長。



冰的終極魔法－雪人壓頂啦^^

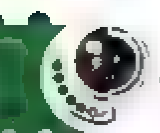
闖過機關與迷宮 贏得超炫稱號



關卡中也會有解迷的成份。

遊戲中的冒險 改往常都是地圖探索的模式，這 次加入了迷宮、機關及解謎，還有 些隱藏路線及房間，讓冒險過程不再完全是打打殺殺，還有一些解謎跟尋寶的樂趣，所以在冒險的過程中，不要忘了走透透還有摸透透，你會意外發現有很多寶箱藏在角落或死角喔。只要利用與各個村莊的人們交談，就可以獲得很多冒險情報或是額外支線任務，不僅可以為自己多賺一點錢跟寶物，這些豐富的經驗還可以讓柯納得到各式各樣的稱號，只要到佩他斯村的武器店裡找一位鑑定人，她就會依柯納的冒險歷程給予 個成長証明「稱號」，人人愛戴的 等騎士，也有可能是天才料理家或發明家，20多種稱號等你來挑戰喔。

合成系統 製作稀世珍寶或料理

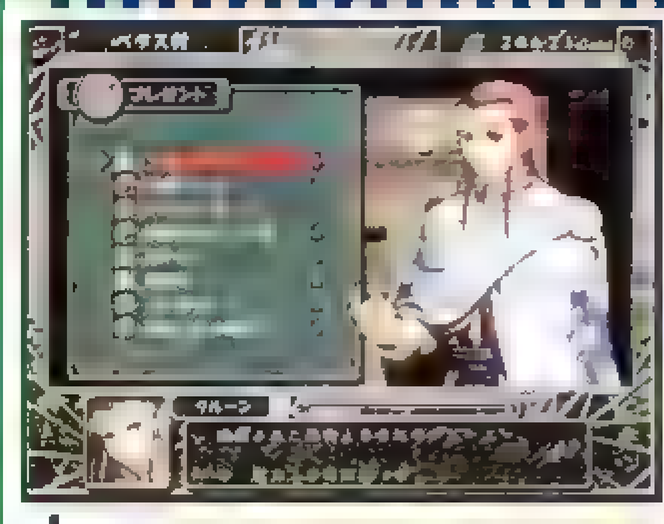




在商店中購買道具與使用。

遊戲中有一種道具叫做靈寶石，可以拿給安娜「專業強化」來強化武器，讓玩家自由決定想要提升哪一種屬性的攻擊武器等級，每一種武器最多可以強化到三級，攻擊威力會隨著等級而提升。靈寶石無法在商店購得，唯一取得途徑只有冒險或解任務，而且武器種類也會隨著遊戲進行而越來越多樣化。強化武器之外，柯納還可以自行製作其他配備道具或是補血良藥，家裡的一樓有料理場，二樓是工作場，親手做的武器道具在威力方面都比一般店面販賣的物品來的大。合成製作上並沒有成功率的問題，想要合成製作，除了可以到商店購買一些食材或物品之外，冒險時也會拿到一些稀有道具，或是到後院適時的播種跟採收蔬菜，都可以收集到五花八門的製作材料來合成，天才發明家的名號就非你莫屬了。

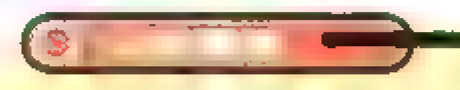
合為一體的戀愛 寫下自己的故事結局



遊戲中送禮可是一門大學問喔！

在故事進行中，柯納會和幾個人成為朋友，每個朋友會對柯納抱持著不同的好感度，根據好感度的高低，對柯納的態度就有所變化，進而推演出故事結局。想要提升好感度，除了必須常常找他聊天之外，送禮也是一項不可缺少的交際活動，隨著故事的進行，柯納會陸續蒐集到朋友的一些背景情報，為了不漏掉一絲絲情報，玩家隨時可以打開遊戲記事簿了解對方的喜好，對症下藥才能達到更完美的送禮效果。因為在道具店買的任何東西是無法送人的，需要柯納親手製作出來的道具才可以送給特定人物，所以戀愛系統和道具合成可以說是合為一體。柯納和力夜兒帶回落下凡間的天使之後，究竟會有怎樣的一段故事結局呢？多張唯美CG等你來拿喔。

其它精彩人物登場



執掌著「恩惠」的天使，為了證明自己心目中的理想而不顧天界禁令降臨人間，天神便任命曾是她侍從的火龍族少年柯納及青梅竹馬的力夜兒帶回她。生性善良的她在人界歷經波折，她究竟是否可以順利返回天界呢？



某個國家的貴族女兒，高傲的態度及蠻橫的行為常使力夜兒火冒三丈，稱的上美女的她，不知道為了什麼原因而喜歡打扮成男性，裝扮成傭兵的模樣四處旅行。



武藝高強的傭兵，陪伴著蜜莉娜四處旅行，嚴肅外表下有時會露出悲傷的眼神，其原因就隱藏在臉上的舊傷下。



為幕後的吉納留斯做事，個性糊塗、本性不壞的他們，被力夜兒取了個「老太婆、四眼田雞跟矮冬瓜三姐妹」的綽號。



據說本來是某位國家宮廷裡的醫師，受命研究長生不老的秘藥，後來發生一件意外事故後，丟下弟弟毅然離開，目前隱退在一個小村莊裡當醫生。

魔喚精靈III：富嶽幻遊記

預定推出日

＊研究製造所：Falcom　＊販賣流通所：光譜資訊　＊遊戲類型：角色扮演　＊系統需求：…



FALCOM於2002年推出「VMJ魔喚精靈III」大受歡迎之後，很快的趁勝追擊推出了超強資料片「富嶽幻遊記」，資料片中追加九位登場人物，其中還有四名FALCOM歷代名作的超人氣角色登場此外，也在原先的遊戲舞台中追加新場景「靈峰富嶽」與九個全新戰場。國內的玩家不用像當初日本玩家一樣等待資料片的推出，光譜資訊首次與FALCOM合作，便為玩家同時引進「VMJ魔喚精靈III」及其資料片「富嶽幻遊記」。在前期我們已經詳細介紹過魔喚精靈III了，這一次我們就來看看資料片中有什麼推陳出新的地方吧！

FALCOM名作　超人氣角色隆重登場

FALCOM這次依然沒有辜負玩家的期待，果然在「富嶽幻遊記」中除了追加五位全新喚魔使之外，更讓「伊蘇系列」女主角莉莉亞與大魔王法克特、「風之傳說」女主角皮拉、「Brandish系列」女主角朵拉等四位超人氣角色一一在VMJ中隆重登場，成為呼風喚雨的喚魔使。而且另外還有兩位是經過特殊過關模式才可能出現的超級隱藏人物，究竟是何方神聖就等玩家自行去探索了！！現在就針對資料片中新增的九位喚魔使作一概略的介紹。



女巫師　祭

是一位在邊境出身的鄉人少女，為了…中迷路，順其自然地參加了…的競賽…攻擊距離…擅長遠程魔法

大力士　萊卡

身上流著鬼族血統的相撲大力士，由於頭上長了一隻角，而被逐出相撲界。目前正努力修行中，立志成為一位成功的喚魔使。雖是近戰型的角色，可是移動力卻相當不出色。



花忍　千鶴

夢想著有朝一日能…第一間…貿易會社，獨自一人離開了…忍者的故鄉。是一位嚮往…的忍者少女，同時也是超級樂天派。

隱士　資綱

雖然自稱是…的…，但其實是…的…，也是…的祖父。非常享受…的生活，…擁有不錯的…，缺點是…防…低。

村女　莉莉亞

伊蘇系列女主角，儘管是來到了全然不同的世界，卻依然楚楚可憐（笑）。除了術攻擊力之外，普攻與防禦皆低得可憐，但由於擁有可使我方全員生命力上升四點的12格射程大型…，所以想懷念懷念伊蘇系列的話，就召喚出來過過癮吧（…）。

紫一

是這次…富嶽幻遊會的策劃人，…ZIEI…有…

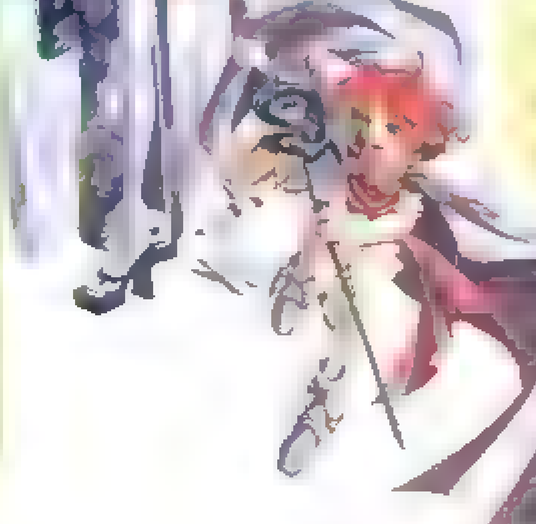
奪魔狩人　法克特

伊蘇一代中的大魔王，擁有…能力，攻擊力強，防禦力更高，專用魔法又多又好用，不但擁有5格射程的直線魔法「…」，還可在16格以內施展能力上昇術，不枉大魔王之名。



女魔法師　朵拉

Brandish系列的女主角，可能是在追蹤敵人時不小心來到這個世界吧（謎），身為魔法師，擁有5格射程的穿透型魔法「裡闇靈」，由於只耗術數1點，所以可時常當成遠程攻擊來使用。



魔術師　皮拉

風之傳說…的女主角，不過在這裡出場的是一代裡的造型，能力和朵拉相似，屬於魔法師型的人物，不過沒有…專用術，是物理攻擊蠻突出的。

四大屬性 精靈的全新面孔

《VM JAPAN 魔喚精靈》會讓玩家如此百玩不厭樂在其中的最主要因素，就在於透過四大屬性精靈的召喚與各種術法的施展，利用屬性之間彼此相生相剋的簡單規則而延生出變化無窮的戰術與策略。而這次在「富嶽幻遊記」資料片中，更增加了地、水、火、天每種屬性各一款全新精靈，讓玩家們在戰場上的應用與選擇更多樣化了！現在就來介紹這四位新面孔。

四大屬性－地（玉兔砲師）

打敗戰甲巨神（原名大御津奴），威力僅次於荒原夜神（原名石戶變化）的新增地殼精靈，雖然沒有術可使用，攻擊力也不比戰甲巨神高，卻擁有4格射程的小仰角遠距攻擊，速度高達12，屬於少見的快攻打手，此外，攻擊方式是兔子在地上踩一踩之後飛出一個年糕，模樣比起戰甲巨神是可愛多了，因此被召喚的機會也就更多了（笑）。



四大屬性－水（扇神鯛）

能力位於河童（原名美上呂水虎）與雪名殘之間的新增水靈精靈，長得像鯛魚燒，攻擊力普通但防禦力不錯，不過以身為水靈精靈的身份卻竟然不能慢水，反而在陸地上的行走相當快速，實在令人猜不透啊。可以施展術封印與術回復，使得大聖帝君又多了一項弱點，擁有2格射程，比火炎精靈中的火麒麟（原[illegible]

四大屬性－火（牛魔王）

介於妙靈燈（原名靈妙燈）與火麒麟（原名麒御角）之間的新增火炎精靈，雖然看起來相當嚇唬人，讓人不禁聯想起一代中的巨斧牛人邁諾托，但實力其實比妙靈燈還要弱，主要以2格射程的穿透型魔法為攻擊主力，缺點是防禦力相當地差，雖然會游泳，但因為過於脆弱，所以游起來也特別吃力（笑）

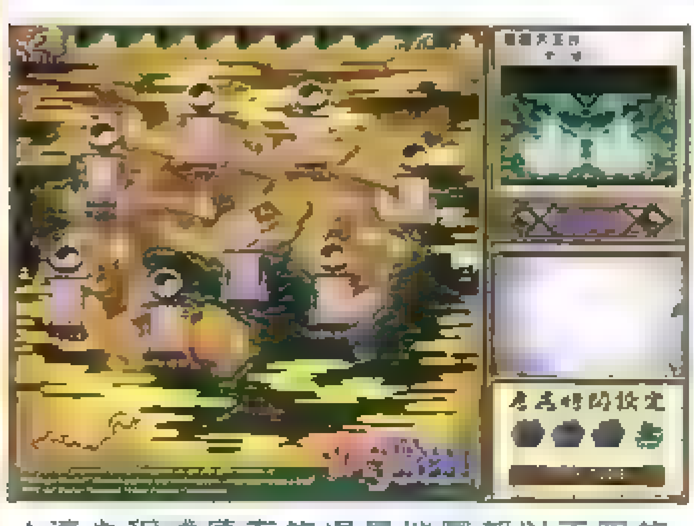


四大屬性－天（羽扇風神）

能力位於別雷師與夜月怪貓之間的新增天象精靈，在初期道神、別雷師無法侵水，而夜月怪貓在水中移動力又不高的情況下可以使用，整體戰力也比別雷師強。無法飛行，反而在水中的移動較為順利，由於攻擊魔法屬於3格射程的自發型，所以要注意會攻擊到意想不到的地方。

追加全新場景 更新地圖設定及難度調整

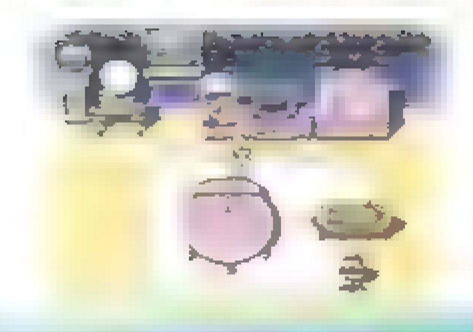
由於《VM JAPAN 魔喚精靈》無論是劇情模式、對戰模式或是破關後所追加的專家模式裡，很多地圖的設計都存在著敵我雙方實力相差懸殊的設計，因此在資料片「富嶽幻遊記」中，FALCOM 實現了玩家想在公平的地圖上進行對戰的願望，只要一將資料片安裝好後，原先主程式裡每張地圖的資源、地形分布狀況將會作一適當的調整，力求在每張地圖上敵我雙方的起始位置能同樣的公平，相信這對熱愛於網路對戰的玩家肯定是個天大的好消息。此外，資料片中也追加了全新場景「靈峰富嶽」與九個全新地圖，這些地圖都是以敵我雙方均等的條件所設計，擁有劇烈起伏的地形高低差為最大特徵，使得每一位喚魔使獨有的特性更加鮮明，戰術的制定也更有挑戰性了。同時，資料片也追加了「錦標模式」，以「靈峰富嶽幻遊大會」為名，讓來自四面八方的喚魔使一決勝負選出和國最強的幻魔使。此外，在主程式中必須經過破關與特殊條件才能使用的隱藏角色及專家模式、錦標模式、小遊戲等，只要一灌入資料片就可立即擁有喔！



▲連主程式原有的場景地圖都以不同的風格呈現喔

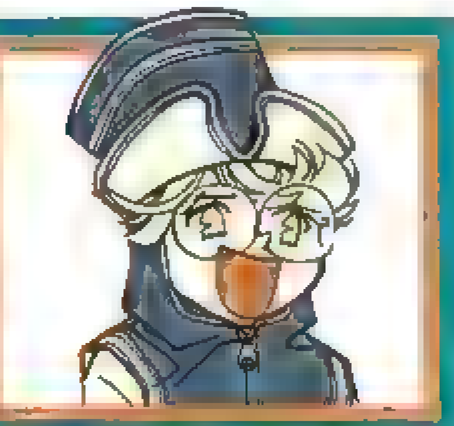


慾望城市



預定推出日

＊研發製造所：華義國際　＊販賣流通所：華義國際　＊遊戲類型　角色扮演　＊科技需求：PIII-500、128MB

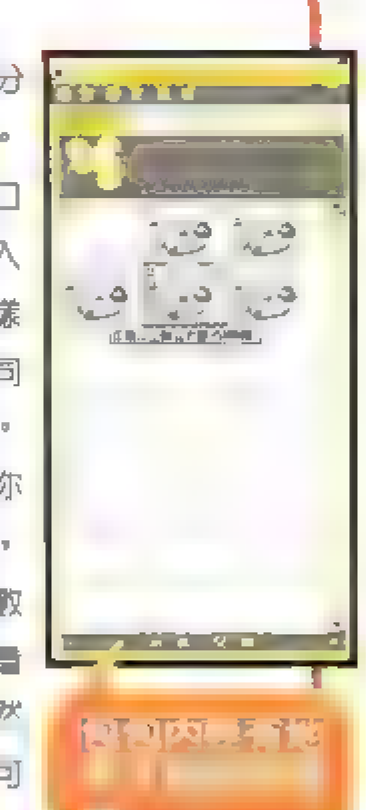


在新版本的《慾望城市》裡面，有兩項重大的更新。一種是寵物，另一種就是現在要跟各位介紹的房屋系統。房屋除了可以讓玩家自己佈置想要的樣式、家具擺設。對於喜歡佈置以及塑造強烈風格的玩家們，是一大福音。更重要的是，裡面又多了一個貼心的功能－保管箱，玩家們可以不需要每次都跑到捷運站去寄放服裝配件，可以直接放在自己溫暖的家中。廢話就不多說囉！請看下面的介紹：

建立屬於自己的愛窩

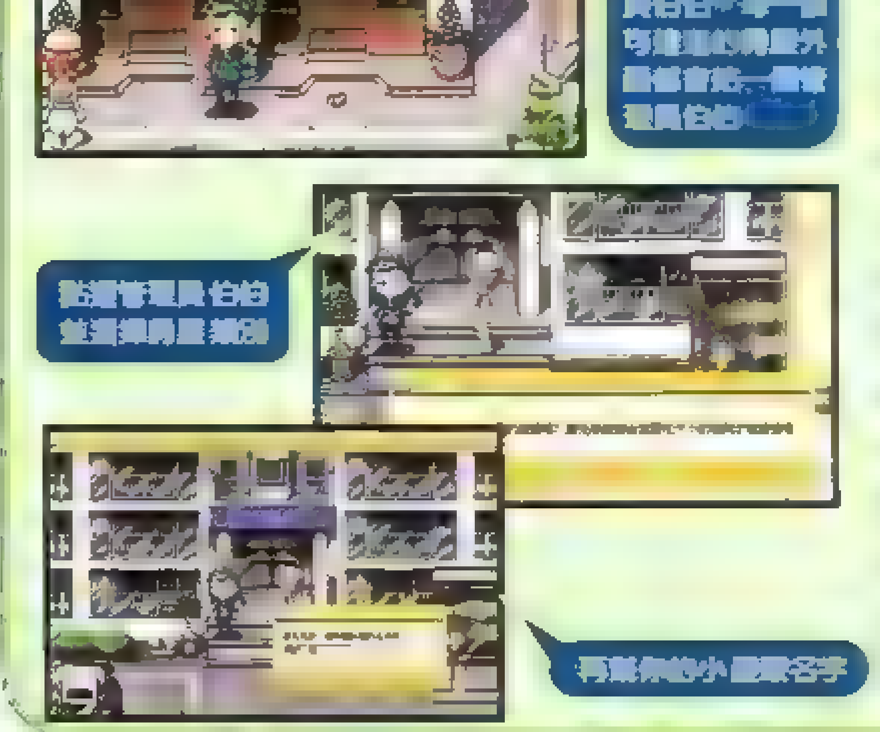
在新版本《慾望城市》內，有三個地區可以建造自己的房屋，分別是宏大、江南以及大學路。而玩家們在每一個地區，都可以擁有一間房屋（不論大小），各位大大們當然要有足夠的金錢囉！然而要建造房屋，玩家人物等級必須要在10級以上，所以想要一間舒適的房子，就要好好努力賺錢啦！而遊戲內每個地區的房屋大小都有分三種，分別是15坪、25坪及35坪，而且要建一間坪數大的房子，所費不貲哩！所以在選擇房屋大小之前，玩家請先衡量自己的荷包唷！

房屋的類別除了以坪數來區分之外，他的次分類就是分A、B棟。A、B棟的差異是在於房屋內的入口處，A棟入口處是在左方，而B棟入口處是在中間。《慾望城市》這樣區分房屋類型，是想讓玩家有不同的佈置方式以及參觀的視覺效果。當玩家擁有地契時，它會存放在你的包包內，然而此時要注意的是，因為地契的小圖上會註明房屋坪數以及A、B棟的分別。所以要仔細看文字敘述是在哪個地區的房屋，然後到該地區的位置建造，不然你可能無法建造屬於你的房屋喔！





要如何建立你的專屬小屋呢？



在遊戲內可建立房屋的區域，前面都會站著一個管理員伯伯，所以很好辨識。當玩家手上擁有了地契，也找到正確的位置，就可已開始建立屬於我們的房屋了。當玩家以滑鼠點管理員伯伯一下，就會跳出是否建立房屋的訊息，接下來幫房屋取個好聽的名字，房屋名稱最少需要三個字，最多可以到達二十個字。取好名字之後，管理員伯伯會確認地契的種類。這時會有個下拉式選單，裡面會有你目前可以建立的房屋類別。如果您身上有地契，可是管理員伯伯卻不給你建造，那就表示跑錯房屋位置囉！當房屋建造完成之後，玩家角色會自動傳到房屋內了，玩家一進去時是空無一物的，只會附上一個保管箱，剩下的佈置創意就要靠玩家自我創造囉！

房屋介面說明



可以參觀其他玩家的房屋擺設

當玩家們有了房屋之後，你以滑鼠點選他們時，他們的稱稱前面就會多了一個房子的圖案，表示他們是有屋階級。然而擁有的房屋坪數大小，從頭上的圖也可以看得出來哨。當然擁有的坪數比較大，頭上房屋的圖也會比較大哨！而該玩家的房屋如果沒有上鎖，您將可以參觀他的房屋，只要到該地區的房屋前面，點選房屋門，會跳出輸入屋主名稱或是房屋名稱，輸入後就可以進入了。要進入自己的房屋也是使用同樣的方式。不過別擔心，就算把房屋上鎖了，屋主還是可以自由進出的。

	15坪A棟		15坪B棟
	25坪A棟		25坪B棟
	35坪A棟		35坪B棟

惱人的房屋耐久力

每種坪數的房屋有不同的耐久力，如果耐久力消耗光了，此房屋就不能在使用囉！所以要時常注意房屋的耐久力，耐久力是以時間，還有事件來判定的，所以當發生事件的時候，耐久力會下降的更快。所以當有事件發生時，就要使用房屋道具讓房屋回到正常狀態。不管是什麼坪數，都有可能發生的唷！所以一定要常常回家看看，這樣房屋才能住的長久。

房屋裡堆積了很多灰塵	15/25/35	使用吸塵清掃機
房屋裡有奇怪的味道！	15/25/35	使用除臭劑/芳香劑
房屋裡有螞蟻	15/25/35	使用螞蟻藥/殺蟲劑
房屋裡有蒼蠅	15 25 35	使用殺蟲劑
房屋裡出現蟑螂	15/25 35	使用蟑螂藥
房屋裡出現老鼠	15 25 35	使用老鼠藥
有地方漏水	15/25/35	使用修理工具

將自己的家好好裝飾吧

房屋坪數及A、B棟類別並不會限制跟玩家身上所擁有的室內家具物品，但是房屋的坪數大小跟可以放置的的室內家具數量則是有限制的，室內家具可以依照個人喜好放置擺設，擺設完成的家具是無法從房屋上拿出來的，如果要移除房屋中的家具，一定要把家具賣掉才能從房屋內消失，所以在擺設家具或是替換家具時，一定要慎重的考慮哨，而要進行室內設計時，請按房屋介面上的室內裝修，就可以移動家具了，但是在做室內裝修的過程當中，人物是無法走動的，要結束室內裝修，人物才能恢復自由活動，不過結束室內裝修後，就不能移動家具囉，要再次搬動，就要再按下一次室內裝修。

便利的房屋保管箱功能

為了方便玩家們，在房屋系統內，有增設一個私人的保管箱。它是只有屋主本人能夠開啟使用的，而根據坪數大小，保管箱放置的物品數量也有所不同哨！

房屋保管箱可容納的數量：

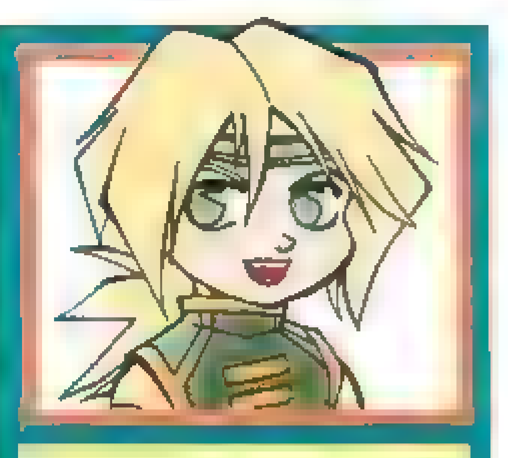
坪數	保管箱可放置的數量
15坪	20個
25坪	35個
35坪	50個



仙劍幻境·水晶之魂



遊戲類型：角色扮演　＊科技需求：P2-600、64MB　＊研究製造所：京群超媒體　＊販賣流通所：京群超媒體



《仙劍幻境·水晶之魂》的遊戲情節猶如一本武俠科幻小說，起承轉合、高潮迭起，處處充滿著懸念，而許多支線的產生，讓國民們絞盡腦汁，應付不暇，充分挑戰你的智慧與判斷，另外一些隱藏的道具和裝備，出現的地點都不是輕易可以掌握的，要想收集全所有的裝備道具，只打完一遍是不夠的哦　除了讓遊戲耐玩度大大的提昇之外，還可以玩家盡情塑造出屬於個人獨創風格遊戲。^^


主角冷賦在地圖上行走時十分靈活

穿越時空的美麗錯誤





浩浩蒼穹風起雲勇，莽莽大地神弛龍遊，一場神魔之戰，正在天地間激烈展開。魔王耶羅到人間吸血練功，　時間，天下生靈塗炭，芸芸眾生如墜萬劫之淵…瞬息間，　道靈光劃破黑暗的天幕。一道幻化的七彩光環，從天際滾滾勇來。天將瑞麒麟率眾神使馭風而至，正義的神鋒直指耶羅！

山噴千里石雨，海嘯萬丈惡浪。林火升騰處，風捲狂沙間，眾神使同群魔展開了激烈的對決。青龍、朱雀、白鹿、烏騅四神使在瑞麒麟的指揮下，終於將耶羅等妖魔打散　其餘小鬼小妖或為草木，或為禽畜，各自為自己的罪孽贖世去了。

為鎮住耶羅，讓神使們有足夠的時間去取得降魔術，天王將時空水晶封印在豐佑大地的水晶神廟，瑞麒麟帶著四神使離開了天界。臨行天王將一枚結界之石賜予了白鹿使。

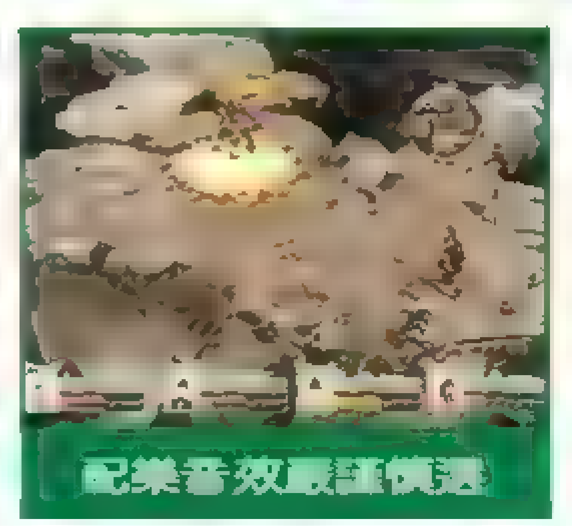
就是那個光～



豐佑大地因魔王的失敗而得以重獲光明，轉世為族長瑞　公的瑞麒麟，同轉世為孫瑞晴兒的朱雀使一直在豐佑村盤居著，他們一面利用自己的神力造福鄉親，一面等待著青龍、白鹿的歸來，而烏騅使轉世為遊俠張吉，遊走在豐佑大地上，一身向世人傳授武功，一身為世間眾生誅魔除霸　青龍使和白鹿使轉世到了未來世界，新的身份讓他們忘卻了一切：在現代化的今天，他們成了“超級冒世寶”　冷賦，和一直傾心於他的“哥們兒”，有“筆情箭”之稱的同學歐玉潔

西元2003年的台北　中正高中擊館～一團紅光從天而降，冷賦和歐玉潔已覺眼前　亮，猶如無數小禮花在眼前閃亮，“禮花”過處，一位身著紅色宮裝的絕色女子飄然佇立在眼前。“哇！美女！”冷賦不禁被女子的美豔身姿驚呆了。“哇？你會飛？”來者正是瑞晴兒！她細瞧冷賦，除了那　頭金髮與天兵所說相符之外，其餘竟尋不到半點青龍使的影子。來自仙劍幻境的瑞晴兒，與身處現實社會的冷賦與歐玉潔即將展開一場穿越時空的愛情，纏綿悱惻動人情史，生生不息，輪迴再現

美工音樂不可少，容易上手更重要


配樂音效嚴謹慎選

《仙劍幻境·水晶之魂》繪圖採用超大精緻地圖，以潑墨山水，寫意手法呈現，充分表現大地之美，場景豐富生動、細膩，完美展現中國大陸巴蜀的峨嵋山、青城山及九寨溝等地的美景，縱橫萬里盡收眼底，展現真實的考究的畫工及宏偉華麗場景。並且在音樂方面搭配絲竹之耳，餘音繞樑，旋律優美華麗，多首傳統經典古典悠揚背景音樂，以及武器使用刀光劍影震耳欲聾戰鬥音樂，絕佳的聲光效果，伴隨遊戲高潮迭起，漫步在偉大壯闊穿梭時空歷史時代裡，宛如身歷其境，令你血脈奔張，欲罷不能。

在遊戲操作方面，不像以往行走的紙娃娃只能很呆板的90度轉彎再行走，玩家只要用滑鼠左鍵點到哪裡，程式強力運算機制便會幫玩家選擇最佳途徑，讓玩家能夠以快速到達。而強盜或妖怪在地圖上可以看見，並且會四處走動，只要操作靈活，玩家就可以避免很多無謂戰鬥及消耗。

而遊戲中的人物形象也十分鮮明。像捕頭、村民和武師等常見角色，讓玩家在遊戲過程中能輕易判斷對話之對象之身分，像最開始時的人物整體頭像稍顯粗糙，但經過修改，重要人物的頭像變得活潑傳神，而連　些配角的表情也很擬真，並且讓他們的職業與角色搭配協調，繪圖製作設定，堪稱獨樹　格。

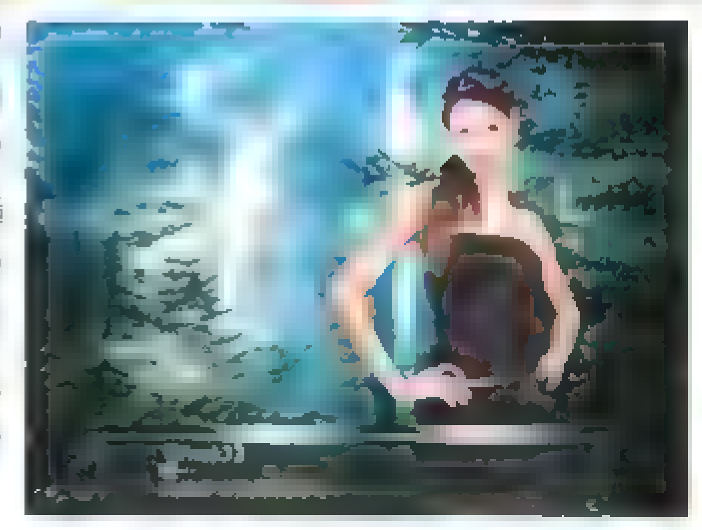


預定推出日 

*研究製造所：伊思儷超媒體 *遊戲類型：真人科幻H-Game *販賣流通所：伊思儷超媒體 *科技需求 P2-300、64MB

當科技泯滅人性的需求……

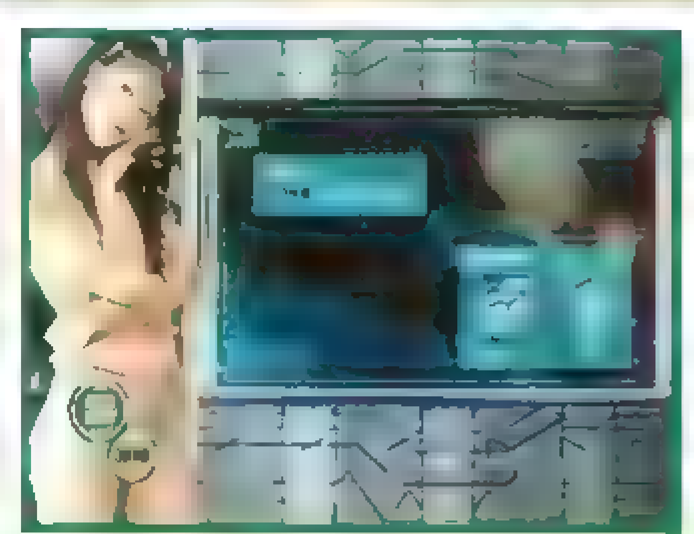
在五百多年後的未來，地球已成為核戰後的廢墟。人類在巨型太空站「諾亞」生存下來，並利用無性生殖去繁衍下去。為了防止慾望造成人類的再次毀滅，諾亞的領導階層提倡禁慾的生活，這愛成了明文禁止的活動。然而，食色性也，人類的基本需求真的可以禁止嗎？在諾亞太空站中一名平凡的勞動階級男子，有天無意間在網路上下載了玄女經，得知各種體位和技巧的妙用，於是開始了他顛覆禁慾政策、征服眾多美女的壯舉…



橫跨三大世界及十六位美女演出的浩大劇情

在日、韓、歐美卡片戰鬥遊戲日益流行的今天，伊思儷工坊研發超過一年的牌卡戰鬥，在細膩度上幾可比擬魔法風雲會、遊戲王等卡片遊戲。在簡單模式中，有著讓卡片戰鬥新手近乎「隨便打都能贏」的設定，而喜愛上述類型卡片戰鬥的硬派玩家，也能在普通或困難模式中體驗各種套牌平衡度經過精心調整後的精髓喔！沙雷納團長～我們也來玩一場吧^^

技能樹及自由挑戰的擂台模式



上線前先得決定，這次要當女生還是男生？

將近一百五十張各有千秋的牌卡，要組什麼套牌，端看玩家的喜好！威力強大的進攻套牌、控制力驚人的反擊套牌、後勁堅實的常駐套牌、令人頭痛的資源剝奪套牌、壓制力十足的手牌剝奪套牌、還有能一舉扭轉戰局的組合技套牌，哪種比較強？還得看玩家的組牌、出牌策略及每張牌出現率的調整。卡片戰鬥的刺激，還得加上玩家是否好運氣能在被KO前回合「自摸」到想要的牌呢！

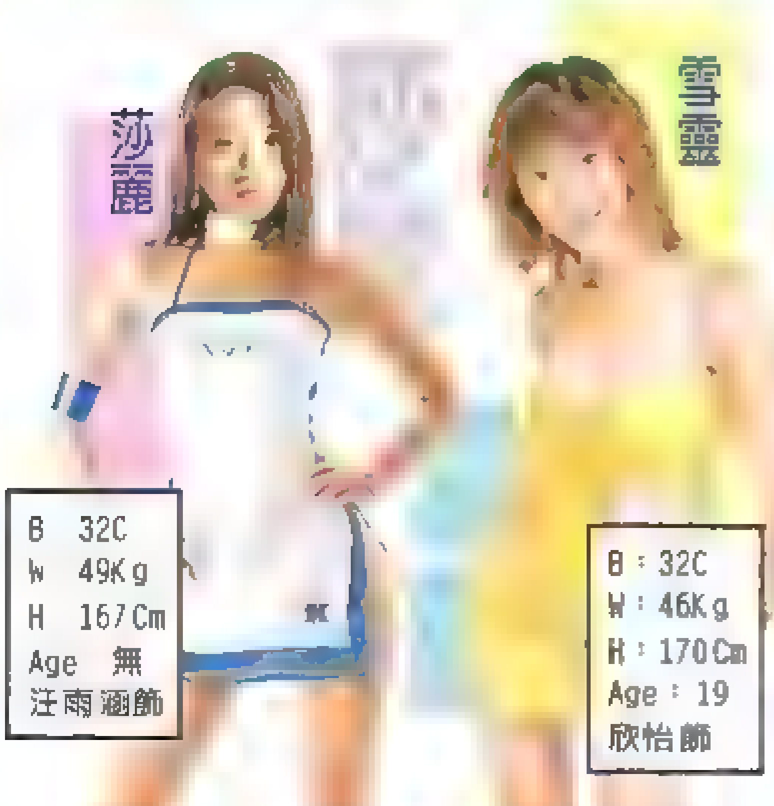
在《慾空間》中，特別設定了玩家可以隨時挑戰的擂台模式。由於劇情模式中按正常管道不可能學到全部一百多張牌卡，玩家需要在前期就開始規畫想要組的套牌，但是只要是劇情模式中學到的所有牌卡，即使是不同的遊戲進度，都會匯集到擂台模式中供玩家使用哦！每一關擂台挑戰成功後，都會學到劇情中無法取得的強力隱藏牌卡，自動出現在新遊戲、舊進度及連線牌庫中供玩家使用！



眾多美女齊上陣

在劇情模式中所向無敵了？即使困難模式也無法滿足您？還是想和女朋友模擬「線上網愛」？只要進入連線模式，您可以不必再面對人工智慧的電腦，運用您所有學到過的牌卡，組出超強的套牌，跟網路上的「陌生人」進行香豔刺激的即時對戰哦！

在單機部份龐大的劇情模式中，採取的是RPG的升級方式。玩家除了隨劇情遊走於諾亞太空站、地球及女媧虛擬境三大世界之外，每次與美女床第大戰後，升級所得到的點數，都能學習新的牌卡，並且還能隨著劇情發展學到玄女經中的各種體位。將近二十位美眉在遊戲中寬衣，陣容之龐大，是伊思儷歷年遊戲之最！玩家在劇情模式破台之前，玩家可以和她們做上最親密的接觸哦！



莎麗
B 32C
W 49Kg
H 167Cm
Age 無
汪雨涵飾

雪靈
B：32C
W：46Kg
H：170Cm
Age：19
欣怡飾



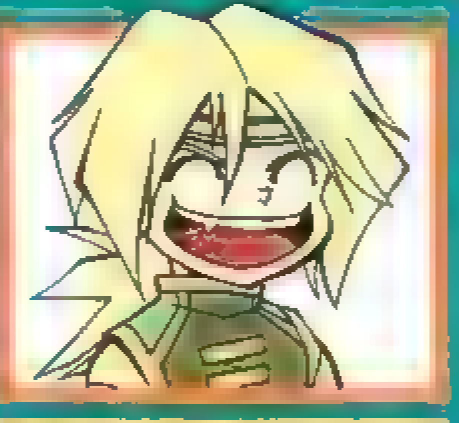
玲蘭
B 33B
W 48Kg
H：164Cm
Age：19
林百怡飾

悉拉蕊
B：33C
W：48Kg
H：164Cm
Age：21
小慧飾

艷鬼大富翁

預定推出日 8月

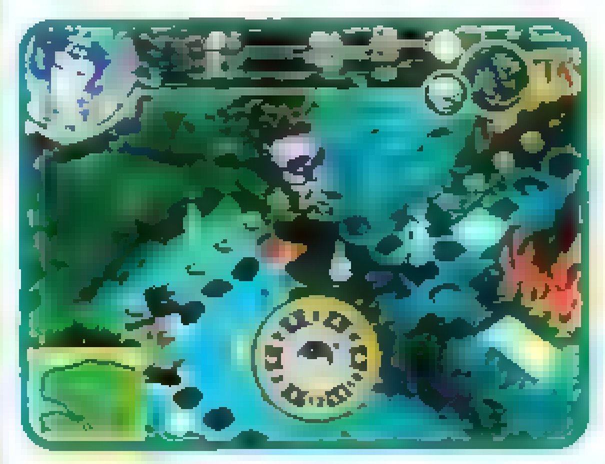
＊研究製造所：伊思麗超媒體　＊販賣流通所：伊思麗超媒體　＊遊戲類型：益智追求18禁　＊科技需求：P2 300、128MB



這是首款融合魔法、鬼界、陰間傳說、成人取向的原畫限制級大富翁遊戲，為了讓玩家體驗陰風慘慘的視覺聽覺效果，大量使用「墓仔坡」情境，營造一個詭異的陰陽界，活生生像是地府遊歷，刀山火海肉林血池，隨著遊戲地圖的捲動而有不同的地域。道路的取名也源自十八層地獄，在遊戲中玩家可以順便了解地獄的種種恐怖名稱，走一趟泥犁路、刀山路、燒銅路、拔舌路，逛逛靈骨塔及鬼王廟，各種體驗是別的遊戲所嚐試不到的哦！

陰陽魔界神妖大亂鬥

由於地府長久以來，許多鬼魂已無後人祭祀，地府國庫漸空，閻羅王無財施政，非常不愉快！於是他以娶牡丹精為他第996個小老婆來威脅，要花神牡丹精在人間與冥界中設立陰陽界，用買地購屋的方式，以賺取孤魂野鬼的冥幣，並將所得冥幣貢獻給地府。



牡丹精網羅了一些長久以來乏人祭祀的陳年老鬼替她賺取靈氣，於是武則天、楊貴妃、白骨精這些不同時空背景的女人都在陰間碰頭了！牡丹精讓這些老鬼暫時恢復年輕艷麗，藉以吸引孤魂野鬼前來貢獻冥幣，但由於每個艷鬼都無心於賺錢，讓牡丹精傷透腦筋且走投無路，眾人的下場就是魂飛魄散，永世不得超生！更傷腦筋的是，不知從何處出現了一位女道士，她莫名其妙的使命感，讓她執著於把這些精鬼全都收拾掉，於是她一番兩次闖入陰陽界找牡丹精麻煩，並且以法力阻撓牡丹精及眾女鬼，牡丹精只好求助於不小心闖入陰陽界的主角。

幽默爆笑的陰間古怪題材

武則天公開挑戰閻王政權，歷代君王分成兩派相互奪權，究竟誰才是最佳的統治者？楊貴妃陰間情場縱橫，白居易、李特勤都拜倒在她石榴裙下，究竟誰才是楊貴妃的最愛？白骨精愛上唐三藏，還是孫悟空三次大打出手，鬧到陰間向閻王投訴？

這些傳說歷史上的名人死後又會如何大亂十八層地獄？頭痛的閻王要如何處理這些問題人物？生前死後綿延不絕的愛恨情仇幽默又爆笑，只要讓討厭鬼們超度輪迴成功，又替牡丹精解決了閻王之的難題，你就是個縱橫陰陽界的大英雄！

走過白骨、越過血池，亂墳墓？鬼屋？幽靈船？造型鬼異的3D建築物，墓碑上刻著誰的姓名？融合3D與2D技術營造出玄異的陰陽世界，增添了這款遊戲的美術水準，也為整款遊戲的恐怖氣氛加分不少。而二十六種魔法供玩家組合不同的對戰模式，搶地、建物、收冥幣、超渡四處遊走的艷鬼們！即時對戰畫面，幽暗陰森的光影效果，體會不同的競爭世界！

牡丹花下死，作鬼也風流～



吸血鬼之傷 Vampire Hurts





預定推出日

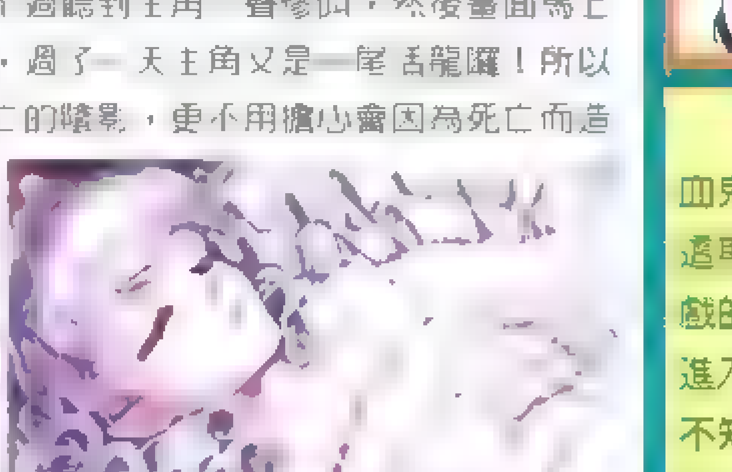
＊研究製造所：EXE Create　＊販賣流通所：智冠科技　＊遊戲類型：動作角色扮演　＊基本需求：P1 233、64MB

不再恐懼死亡的來臨



在上期大略說了《吸血鬼之傷》的基本介紹，這期就來更深入的解說遊戲的各系統如何進行，再進入遊戲才不會手忙腳亂地不知道該如何起頭，現在就來看看多馬要怎麼去解決在他面前的各種阻礙

在遊戲中玩家完全不必擔心死亡的問題，因為主角多馬已經慢慢的被吸血鬼化，所以死亡的情況不會發生在主角身上。即使玩家在迷宮中被怪物擊斃、誤中陷阱而陣亡，或者探索時間結束……不論哪一種陣亡的條件，最多不過聽到主角一聲慘叫，然後畫面馬上跳回多馬居住的酒館房間內，過了一天主角又是一尾活龍囉！所以在遊戲中玩家不需要畏懼死亡的陰影，更不用擔心會因為死亡而造成Game Over



除此之外，加上遊戲本身的操作方式相當多樣，不論是滑鼠、鍵盤或者把手都可以使用，並且能依照自己的喜好來決定使用的方式，就算中途想更換遊戲的操作介面也不需要重新設定喔！

廢除殺怪練功的既定模式

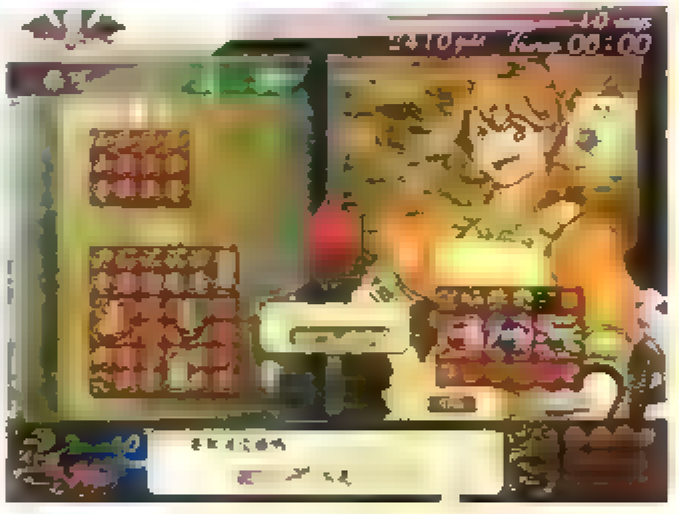
相信有許多玩家在進行ARPG時的直覺反應就是會主動去操練等級，以求能輕鬆宰殺敵人。但是在《吸血鬼之傷》中，並沒有等級這種東西。這樣一來或許玩家會問，那難道能力就是固定的嗎？答案當然不是囉！在本遊戲中，玩家所有殺的怪物，最多只會給玩家道具跟金錢罷了，至於玩家的等級，完完全全跟殺怪沒有任何關係！玩家只需要花費一天的時間，在自己居住的酒店中幫助打工，當天夜裡就自動增加生命、魔法力、攻擊力、防禦力的上限了。由於整個遊戲的難度本身並不在於敵人的強度，而是在於解謎的過程，因此玩家只需適當的打工就可以輕鬆的過關囉！



要如何解決這隻紅色頭顱的BOSS呢？

隱藏玄機的神秘寶箱

一般遊戲大部分的寶箱只要直接開啟就好了，但是在這遊戲中的寶箱可是暗藏著許多機關喔！如果大意打開將有可能會受到麻痺、中毒等傷害。因此在開啟寶箱之前，可以先選擇選單中的「調查」指令，如此一來就能推測出該寶箱是否有機關了。當玩家得到如「設置水屬性機率70%、風屬性機率30%的機關。」的調查結果，若要避免受到傷害，就要使用能克制機關屬性的魔法，在一定距離外對著寶箱進行攻擊即可。



可以拿元素和弗可交換一些珍貴的寶物喔

腦力激盪的……之……

在《吸血鬼之傷》裡，玩家的目的就是要操作主角多馬去探索絲蒂拉所指派的區域，解開重重的關卡，才能見到祖先之靈並找出回復的方法。也因此整個遊戲滿滿的都是一堆待解的謎題和機關，危險開關的寶箱、走錯一步就會噴火的地板、隱藏在牆壁內的機關、與你行動相反的機器人……等，再加上地下迷宮是隨機變化的，寶物位置也不固定，所以玩家就得更用心的去解決這些擺在眼前的障礙與難題，才能輕輕鬆鬆的過關！

遊戲一共分成六大章節，剛開始第一章節的迷宮並不會太過複雜，謎題也相當適中，玩家只要好好的推敲，很容易就能突破層層的關卡。至於常常迷路的玩家也不必擔心，雖然遊戲裡頭的迷宮繁多，但一路上都有著提示看板，只要仔細的觀察地形、記住路標，就能很容易上手囉！



該如何解開這些關卡呢？

絕冬城之夜：黯影謎咒

Never Winter Nights Hordes of the Underdark

預定推出日 11月

＊研究製造所：Bio Ware　＊販賣流通所：ATARI　＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求：PII 45…、…5Mb RAM

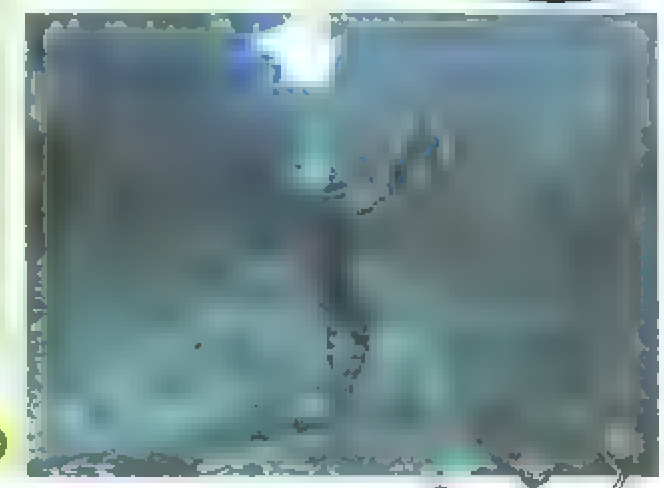


得獎鉅作《絕冬城之夜》的世界將會持續擴大，2003年8月28日於澳洲雪梨，Gamenation這個澳洲最主要的互動軟體的資訊來源，很榮幸的正式對外宣布，由Atari發行的《絕冬城之夜：黯影謎咒》(Never Winter Nights：Hordes of the Underdark)預計將在今年11月的時候隆重上市

受歡迎作品的第2個續作



在Hasbro的授權之下，Atari和Bioware攜手為得獎不斷的《絕冬城之夜》開發第二款新的資料片，《絕冬城之夜：黯影謎咒》將繼續採用Wizards of the Coast公司的「龍與地下城第三版」設定，並根據被遺忘的國度的世界，為這款銷售極佳的奇幻角色扮演遊戲做出新的突破。遊戲接續六月份發行的第一部資料片《絕冬城之夜：黯影之心》，將會讓玩者們投入至一場戰爭，以拯救陷入戰火的Waterdeep城，使其免於受到潛藏在地底的Underdark邪惡勢力所攻擊。《絕冬城之夜：黯影謎咒》也將提供超過20小時的單人模式戰役，專門設計給超等級（Epic Level）的玩者們，遊戲遵循龍與地下城和被遺忘的國度之戰役設定，將大幅的擴張《絕冬城之夜》的世界，特別是超等級的玩者們，不必擔心等級升到了20後，就失去再享受升級的樂趣，因為根據Wizards of the Coast在Epic Level Handbook中的規則設定，讓等級20以上的玩者們，最高可以再升到40等級。另外，這次資料片的最大特點就是提供了新的視點，這個新視點可以讓玩家把鏡頭拉至非常近，近到如同一般的3D動作遊戲一樣。



《絕冬城之夜：黯影謎咒》以新視點面對玩家

新增職業及全新編輯器



新增了許多全新怪物

除此之外，《絕冬城之夜：黯影謎咒》會包含許多新的特殊職業，如「變形人」（類似X戰警中的魔形女），它是一種像變形爭德魯伊，擅長於變換身體的新職業，另外還有更多新的專長，如超名變、工藝武器及盔甲皮膚等，加上眾多的新武器、法術，很多都特別設定給超等級角色才能使用，新的怪物更是不斷的從Underdark中冒出來，如心靈剝皮怪、眼魔等。角色的聲音設定與使用，給予了玩者們更多的自由度。作曲家Jeremy Soule也為遊戲做了17首全新的背景音樂作品。

《絕冬城之夜：黯影謎咒》的模組製作工具，包含有兩套新的材質組，並更新了《絕冬城之夜：Aurora Set》的內容，玩者們可以繼續利用這套創新的軟體工具，創造出屬於自己的遊戲世界、任務、故事線。兩套新的材質組會大量使用在新的戰役當中，還有許多住在Underdark中的居民，也會有相當多新的特色等待玩者們去發掘。特別要注意的是，《絕冬城之夜：黯影謎咒》需要原《絕冬城之夜》遊戲主程式才能執行。

保證不會讓玩家失望的續作

「《絕冬城之夜：黯影謎咒》將根據已經相當的遼闊的《絕冬城之夜》世界，再向外擴大，其中有許多新特色，都是眾多《絕冬城之夜》遊戲迷們的良心建議。」BioWare執行長之一，並身兼這款資料片製作人的Greg Zeschuk博士如此說道。另一位也是執行長兼遊戲戲製作人Ray Muzyka指出：「遊戲迷們不會失望的，單單是超等級這一項新功能，就可以給玩者們更多冒險的遊戲新體驗，開發自己新的高階遊戲冒險旅程。這樣一來，連帶的也讓原先購買《絕冬城之夜》的玩者們覺得物超所值，運本帶利的把遊戲本身的價值發揮到極限。」



保證不會讓原《絕冬城之夜》玩家失望

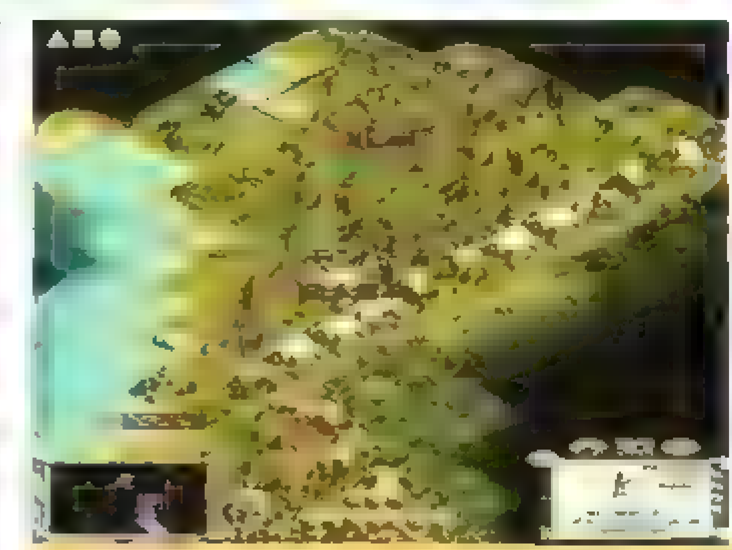
文明帝國3：



＊研究製造所：Firaxis　＊販賣流通所：ATARI　＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求：PII 300、32MB RAM

體驗歷史上的種種戰役

《文明帝國3：一統天下》將玩家帶進一趟刺激的旅程，穿梭時光，追求勝利，歷史上所發生過的大小事件，玩家們都將有幸參與。遊戲中有九個精心設計過的歷史冒險，讓玩家們征服，你可以改變歷史，更可以創造歷史。在人類歷史的初發展階段，於美索不達米亞平原肥沃的新月灣，爭奪至高無上的霸權；接著在南美濃霧彌漫的叢林中，和各宗族搶奪土地資源；隨著時間的流逝，慢慢地強大自己，歷經各個大小戰役，征服無數個歷史上赫赫有名的文明，為這一段自己創造的歷史，寫上強者的名字。



席德梅爾邀你一同征服全世界



席德梅爾(SID MEIER)的《文明帝國》系列又回來了，由Atari發行，Firaxis設計的《文明帝國3：一統天下》(Civilization III：Conquests)，預計將於今年十月推出PC版本，這次的三代資料片即將帶領玩家統治整個世界

新增7個新文明

《文明帝國》系列的玩家會在《文明帝國3：一統天下》中發現一些新的文明、單位、奇觀、科技和能力，在歷史無數的征服戰役中加以運用。玩家們有七個新文明可以選擇，每一個文明都有一位領導人，獨特的單位和特殊能力，自己的命運就由自己決定。新的獲勝條件、世界奇觀、地形元素、可再生資源、城市進化和政府特質等都會影響到遊戲進行的多變化，當然最終目的就是「一統天下」。改良的多人連線和支援電子郵件遊戲模式，更具深度的外交決策，以及大量可編輯的遊戲內部物件，在在都讓這個曾被時代雜誌所稱為「史上最棒的電腦策略遊戲」的希王工統續下，有著不被忽視的習力。到底《文明帝國3：一統天下》能為這個已獲獎無數的系列作品帶來哪些新的震撼呢？總歸一句，更多的文明、更多可以建造的東西、更多的戰鬥、更多讓你征服的挑戰。最後要注意的是，遊戲需要《文明帝國3》主程式才能執行。



遊戲將會有蘇美、馬雅等新文明

遊戲中的各種特色

在征服世界的過程中，玩家可以在《一統天下》中體驗到以下的這些新特色



遊戲中也將會有火山爆發的畫面

- 文化 [illegible]
- **單位**　使用投石機破壞敵人的城牆，或是利用蘇美戰士強大的軍事戰鬥智能摧毀對手
- 人口 [illegible]
- **外交**　是不是要簽定協議或是來一場毫不留情的對抗，都會是絕對有趣的經驗。
- [illegible]
- **資源**　爭取優勢、玉石、或珍貴異獸等稀有物品的掌控權
- [illegible]
- **政府**　家族會議或帝國首長統治，許多方式可供你選擇如何來治理人民。
- 其他 [illegible]

創世之光：伊凡那 Dawn Of Time

預定推出日 9月

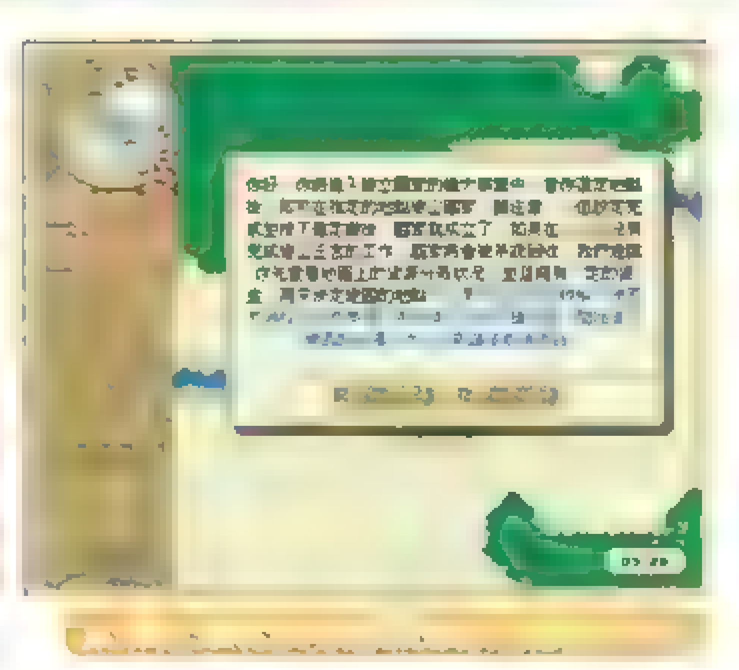
＊研究製造所 樂陞科技 ＊販賣流通所 樂陞科技 ＊遊戲類型 網頁式RPG+SLG ＊科技需求：Celeron II 366、64MB RAM



由「樂陞科技」所推出的《創世之光-伊凡那》(Dawn of Time)10月份即將開始收費，這一款免安裝、免光碟、只要滑鼠一點就可以進行的網頁式遊戲，可以讓完全不懂遊戲的玩家也可以很輕鬆的上手，前幾期有為玩家稍做遊戲內的玩法介紹，但這次可要下重頭戲啦，我們就針對遊戲中「建國」功能做出解說，相信經過這次玩家會更明白《創世之光－伊凡那》的樂趣所在

建立專屬您的王國

在建國之前，你得先確定自己身上有多少錢，因為這關係了建國後的主國基礎，再來是找塊好風水，最好是資源豐富，又不容易被別國的軍隊或野軍侵略的地方，然後你就可以開始建國了，首先，你要了解的第一件事是建國的地理位置，你可以在野外的大地圖上查看所有的資源分佈狀況，這是一項大工程，因為世界很大，因此想要立刻找到最好的地點並不容易，甚至好地點可能已經先被別人佔走了，儘量是找擁有較多種類資源的地方，這樣才可以確保日後的發展不會受到阻礙，選好地點後就是進行建國了，玩家可以為自己的國家起個喜歡的名字，同時加上國家的說明，再輸入工資即可，要注意的是，建國所需要的資金是由建國的玩家，也就是國王來支付的，因此，工資給得愈高，代表國王要支付的資金愈高，不過投入愈高的資金，國家在建成之後也會得到愈高的基本保護，也就是城防愈高；當然，你也可以一毛工資都不給，但是相對的，可能會來幫忙建設的人就變少了，而國家建成後也沒有基本的城防可以保護。建國可以分成下列幾項必須注意的地方。



1. 尋找資源



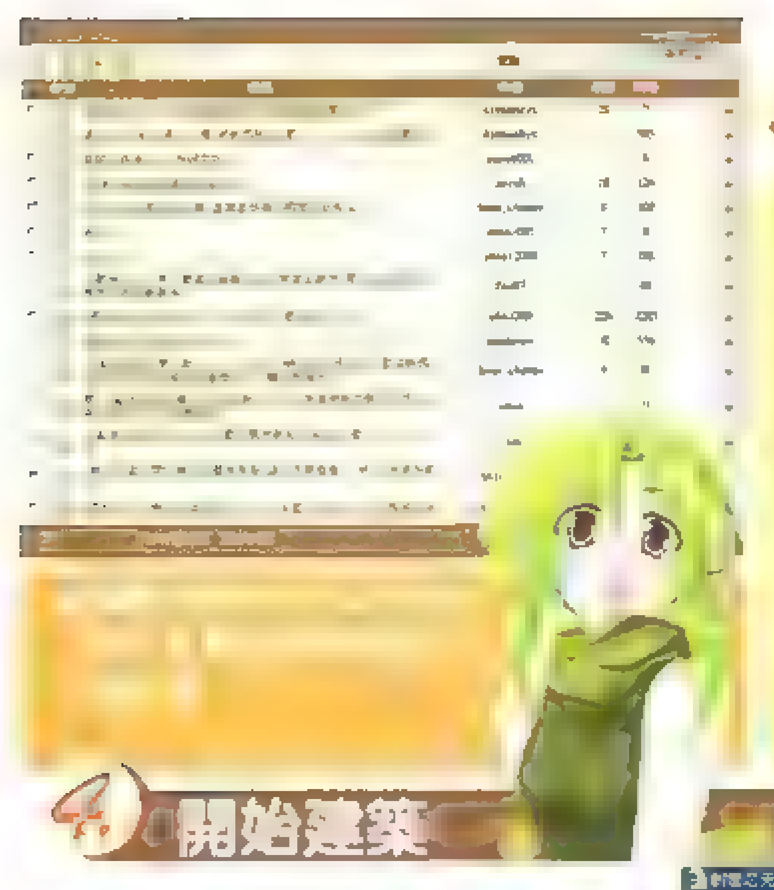
資源對於一個國家的建設非常重要，所以玩家在建國之前，一定要先勘查地形，找出日後建設國家內部所需要的各種資源，一般玩家可以在大地圖中按下資源分佈顯示你所在方位的資於數量，遊戲中一共有10種資源可供玩家利用，分別是土地、水源、森林、石堆、金礦、鐵礦、青魔石礦、綠魔石礦、黃魔石礦、紅魔石礦，玩家在建好國家之後就可以依照國家周圍所擁有的資源進行國家內的建設，所以玩家們得要好好利用身旁的資源喔。



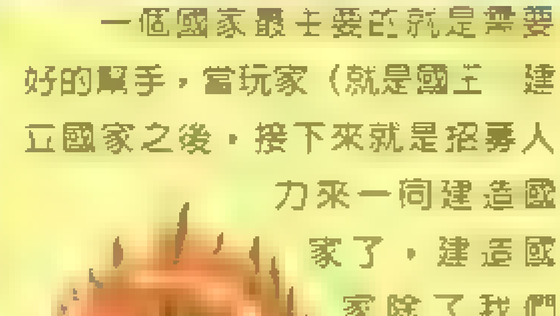
2. 建設國家

當玩家符合建國條件時，即可於世界地圖中建立屬於自己的國家，建立國家條件玩家必須取得「達人之印」及準備「5萬金幣」和玩家角色AP值累計必須達10個AP，就可於世界大陸選擇喜歡的土地進行建國，所以建議玩家先練滿100AP，接著最好先認識一些遊戲中的朋友，並且得到他們的允諾會幫你建國，然後你要利用“資源分佈”的指令來找一塊資源豐富，山明水秀的地方，再使用”建立國家”的指令來把國家設立起來，然後再請朋友們來幫忙建設，請注意完工的期限，如果在7天的期限內沒有完成的話，國家是會被系統回收的。

另外，國家資產低於每日的建築維護費時會自動滅亡。國家建成之後接下來就是開始發展了，國家發展的原理就是建立各式的建築來開採資源或生產物品，目的就是累積國力，當國力到達一定的程度後，國家的版圖就可以向外擴展，向外擴展就可以佔有更多的資源，可以持續的開發與生產，而這些生產建築會消耗國家的資金，為了維持國家的資金，因此國家可以將生產出來的物品販賣給國民或其他人民，藉此獲得資金，如此國家便可持續的經營下去。



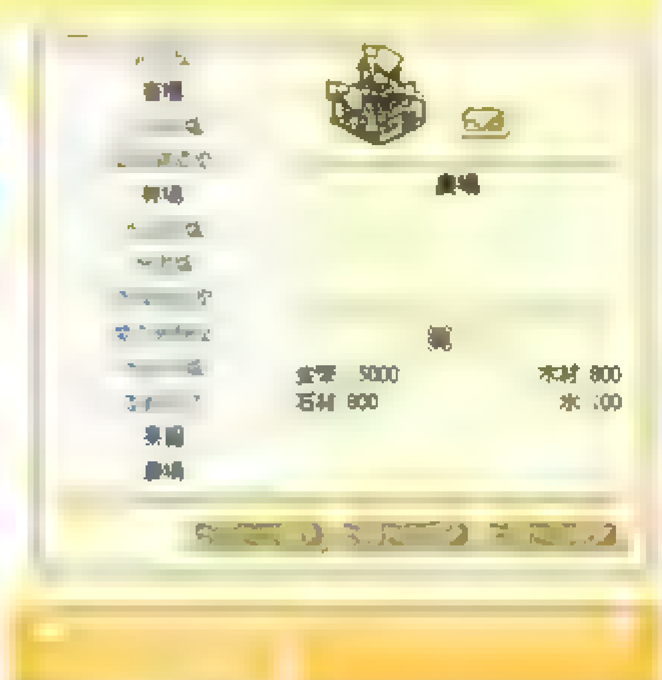
3 招募人力



一個國家最主要的就是需要好的幫手，當玩家（就是國王）建立國家之後，接下來就是招募人力來一同建造國家了，建造國家除了我們之前提到的國家建立區域的資源需求之外，還需要各個想加入玩家上的幫忙，大家一同出力建造國家，就像之前所提到的，玩家需要在期限之內將國家建造起來，所以能夠招募的人越多越好，這點就看國王招募其他人的誠意了，所以上線時別忘了在聊天區幫自己國家打廣告，當然也別忘了利用遊戲討論區多多宣傳自己的國家，這樣就算自己下線了其他玩家還是可以看到訊息，不斷地增加國民。

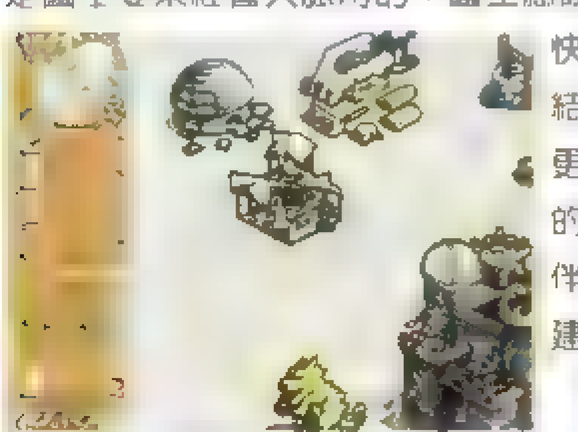
4 開始建築

一個國家能提供的功能越多，就越能吸引其他玩家加入，國家的建設也是需要靠國民一起努力，而初期在選擇國家地點的時候，玩家不只要選擇王宮所在地的資源分佈，同時也要兼顧附近的資源是否也足夠，因為國家會有三個階段的成長，一是王宮建立期，二是王宮建成期，三是國家擴張期，三個不同時期對於資源的要求及國家的發展是不太一樣的：



王宮建立期

王宮的所在地，此時有資源也無法開採，因此王宮所在地是否有足夠的資源並不是最首要的考量，但是基於先佔的因素，還是有很多國王會選擇將王宮先建在有最多資源的地方，此階段主要是國王要來經營人脈用的，國王應該儘快的結識更多的同伴來建國。



王宮建成期

此時國家的版圖會擴張為五格，所以國家在選擇地點的資源時，可以此五格做為依據，在建成後，就是建立各項建築的時候了，國家可以依自己的狀況來決定應該先建立何種建築，在初期因為條件的限制，只有商貿建築及幾個生產建築（如林場，採石場等），國家如果要開採資源，可以把生產建築建在有資源的區域中，再號召玩家或國民來建設，建成之後，國家就可以從事生產了。

國家擴張期

當國家有了各項的建築及開始各項生產作業時，可以隨著生產而累積國力，國力是依照國家生產工作產生的價值來計算的，比如一單位的森林價值十金，開採成木材後價值是十五金，如果每開採一個單位國家提供二金的薪資，那麼每開採一單位的木材，國家可得的國力是15-10-2=3點，累積足夠的國力後，國家就可以擴張版圖，取得更大的領土空間及生產資源。







XPEC 華義科技
www.xpec.com.tw
零壓力、零負擔、免程式、免安裝
新新懶人線上遊戲
創世之光
伊凡那
dot.xpec.com.tw
走到哪，都是你的天下！
10月起，懶人總動員！玩Game出頭天！
代言人許君豪 10月起陪你遊戲逛透透!
遊戲代言人-【上班女郎】、【嗨!親愛的?!】偶像劇搶眼新星-許君豪以「玩痞小子」角色代言「創世之光-伊凡那」，並演唱遊戲主題曲，現在就由許君豪帶領大家進入「創世之光」的新手教戰區-懶人別館，教你如何一個人玩RPG，一群人玩SLG！
請火速點到http://dot.xpec.com.tw
焰影神兵 榮獲日本NO.1下載網站【VECTOR】遊戲部門賞
全新體驗【章節式】動作RPG遊戲，支援單機及4人以內區域網路版
兩話超值Download價只要100元！
請到【HiGame遊戲網 http://game.hinet.net/】
【亞太線上遊戲館 http://game.apbb.com.tw/】下載



圖鈴下載
聲音品質超優
唯一最新搶動讀
0204-77-075
0209-09-075
莫文蔚專區
010216 愛死你
010206 看透
010207 雙面
010208 清醒
010089 那可不一定
010142 潮水與白麵包
010060 如果你是李白
010051 他不愛我
010169 盛夏我的
010209 如果還有以後
New
孫燕姿專區
010196 太陽底
010197 The Moment
010198 遇見
010199 懶得去管
010217 不能和你一起
010085 我要
010171 憧憬
New
Energy專區
010182 Live It Up
010183 Get A Way
010184 嗆
010185 什麼態度
New
麻吉弟弟專區
New
蕭亞軒專區
New
電玩鈴聲
發燒男聲
發燒女聲
生活待機圖片
電玩待機圖片
仙境傳說
三國online
金庸群俠傳



Patrician II
Quest For Power
國際中文版
虎膽雄心
HEARTS OF IRON
HEARTS OF IRON
國際中文版
九月發行

漂亮的
先進的
機器仍
烹調中
但

背後 …… 來前，你 …… 的狀況
領你進 …… 深層的冒

超越時空的冒險解謎遊戲

好評發售中

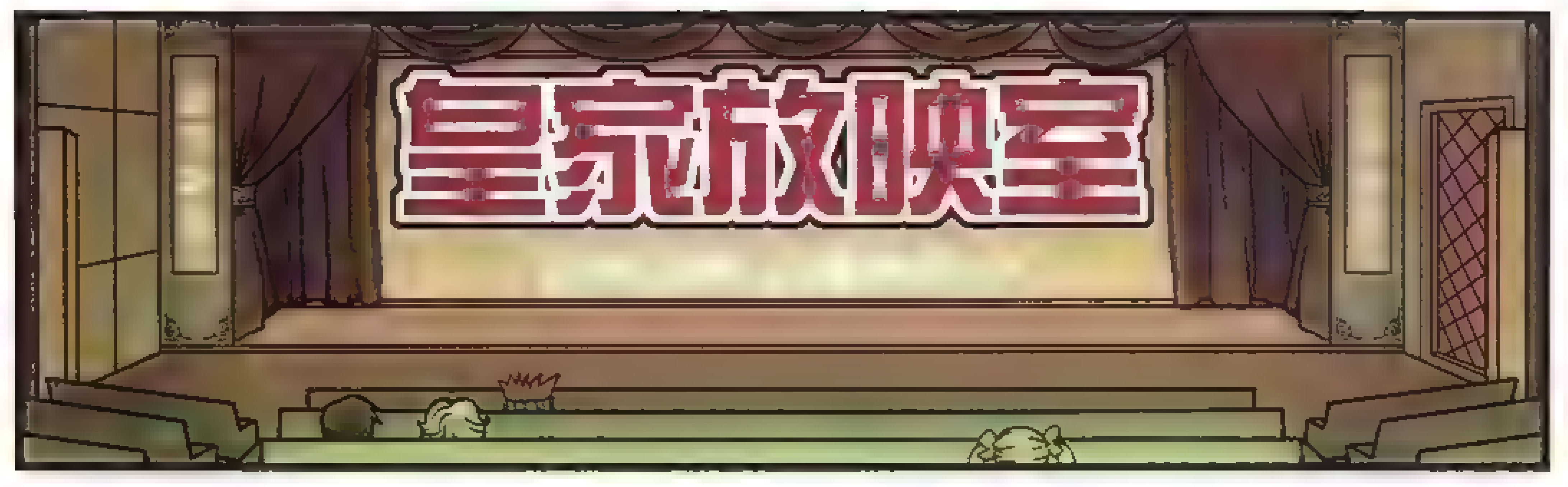
SCHIZM

神秘之旅

MYSTERIOUS JOURNEY

台灣總經銷：
花道國際數位有限公司
服務專線:(07)554-2231

經銷門市：順發 日本橋 台中宏一 光南 光華商場《大聯盟》台南鉛筆













正確答案下一期公佈

安德烈斯王國

前情提要



剩單角的魔王輕易擊敗藍斯洛及國王取得全面勝利!千鈞一髮之際,蕾蕾公主醒了!戴上神器戒指的蕾蕾,會產生什麼樣的力量對抗魔王呢?本期就來看看英勇的蕾蕾吧!

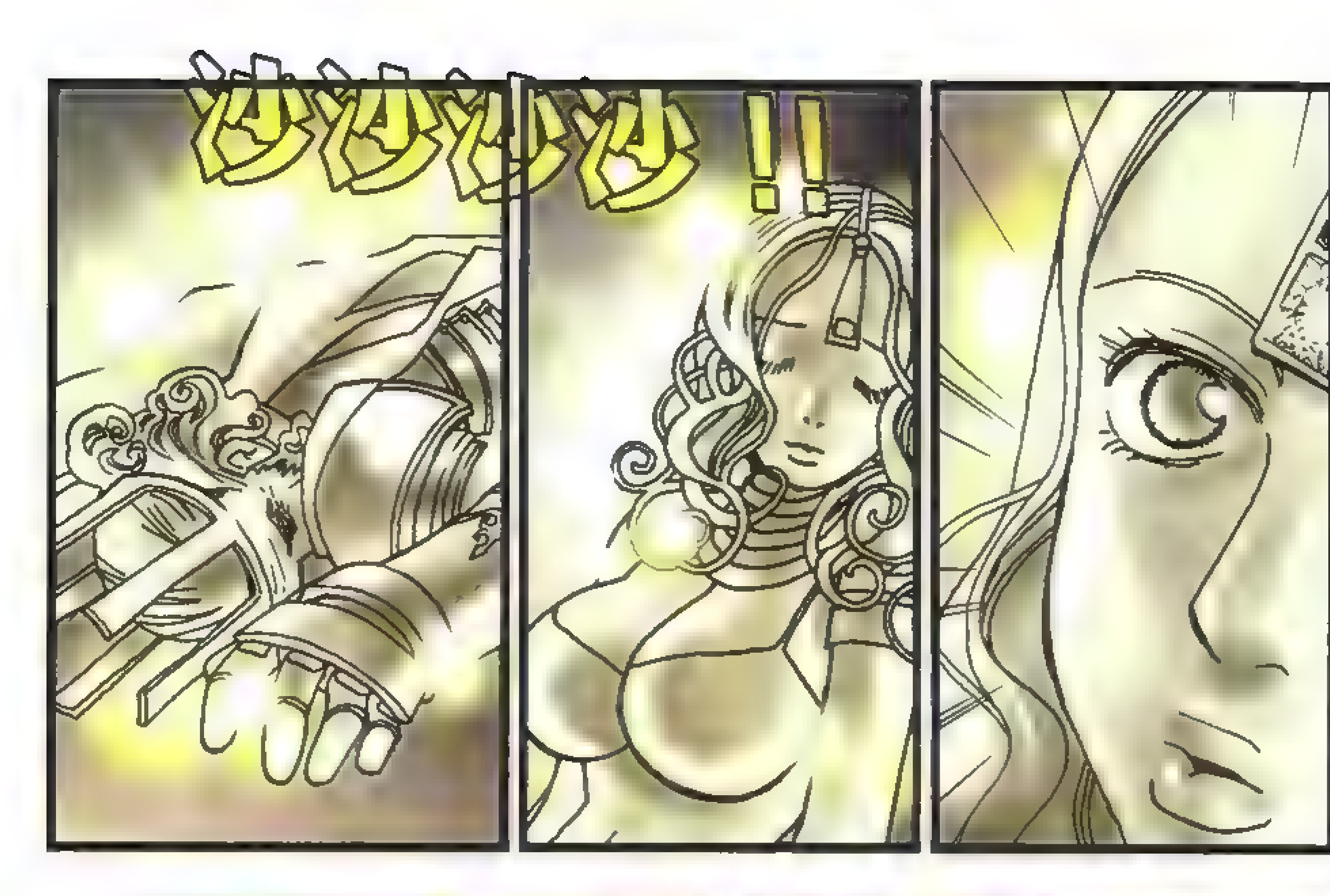

光耀的歐西里斯啊!!
請賜予我榮耀，請放逐邪惡!!
神器是我的!!
兩個都是我的!!
把神器交出來!!
錚!!

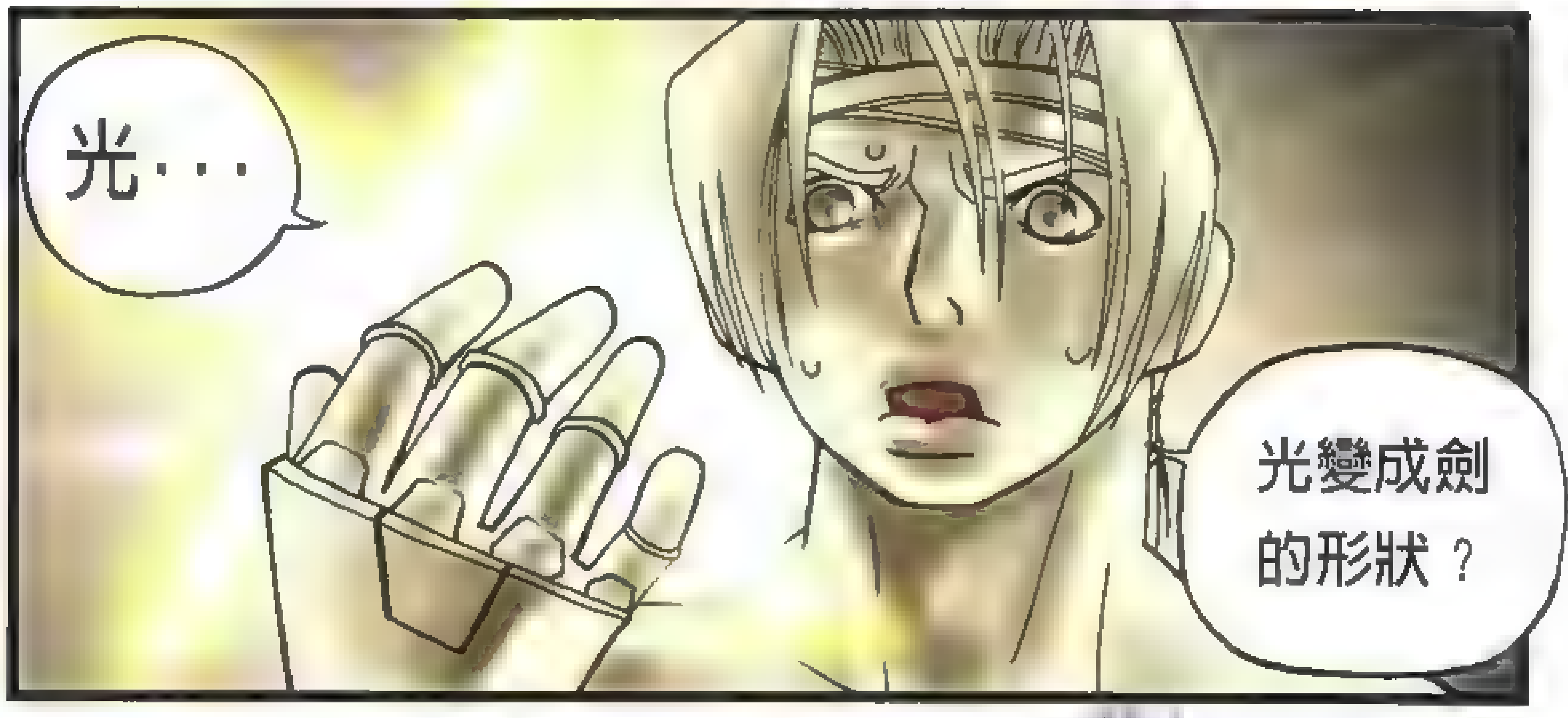


轟!!



嘎啊啊啊！！！
身體！！
我的身體！
歐西里斯啊！請讓我的敵人軟弱，
請讓我的朋友堅強！！
颯！！


沙沙沙沙!!

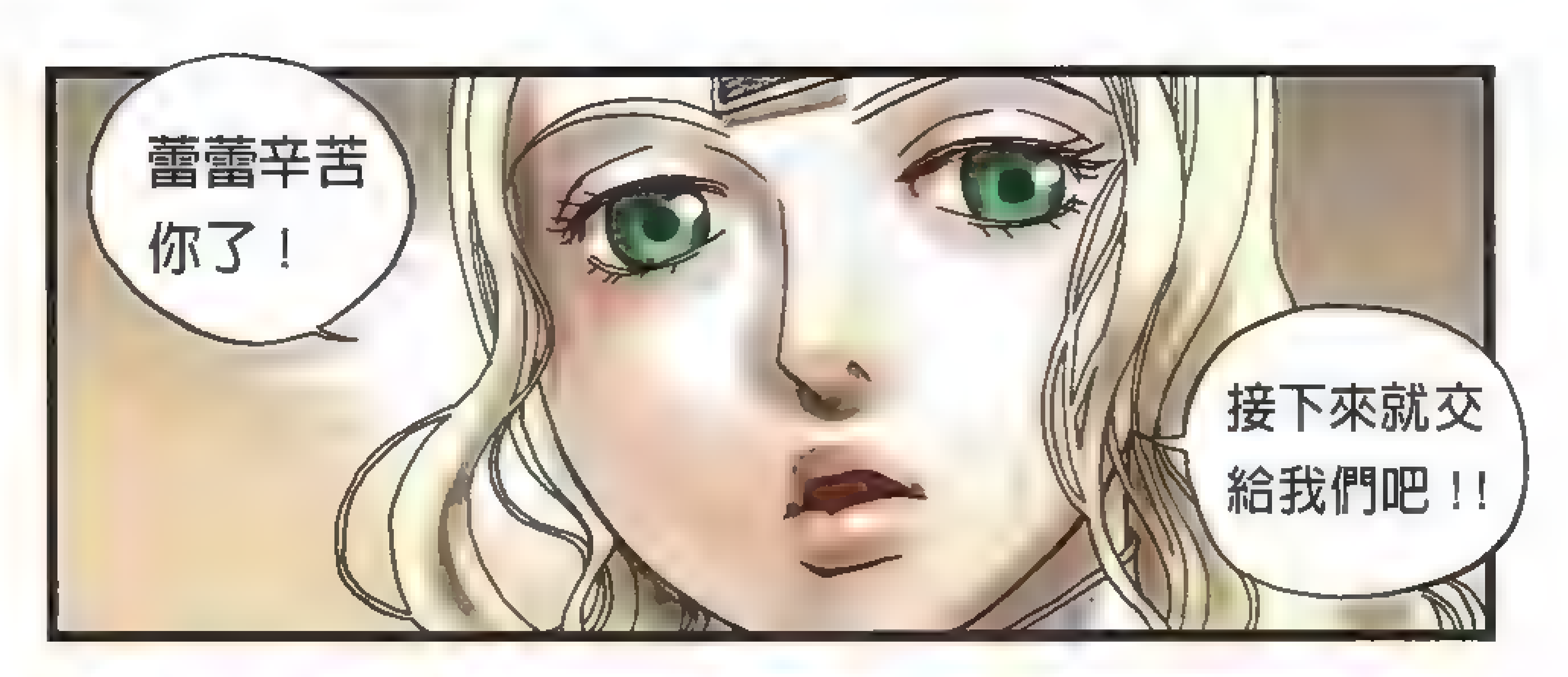
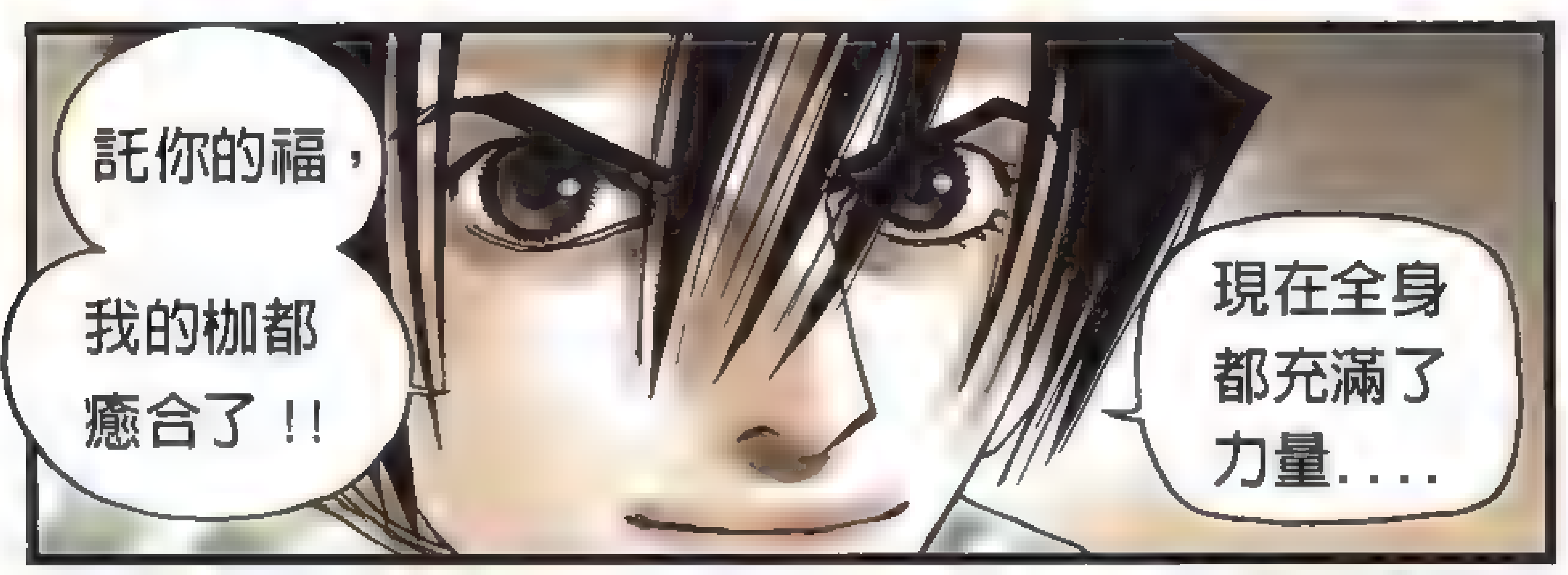
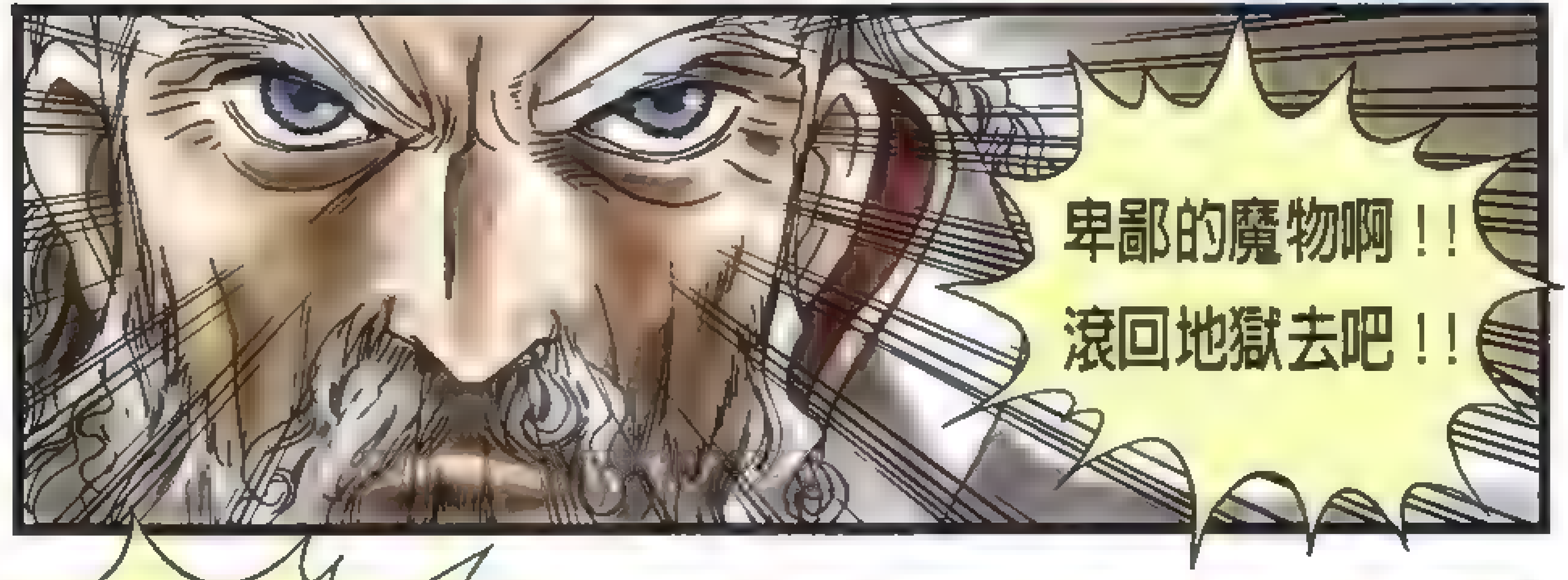
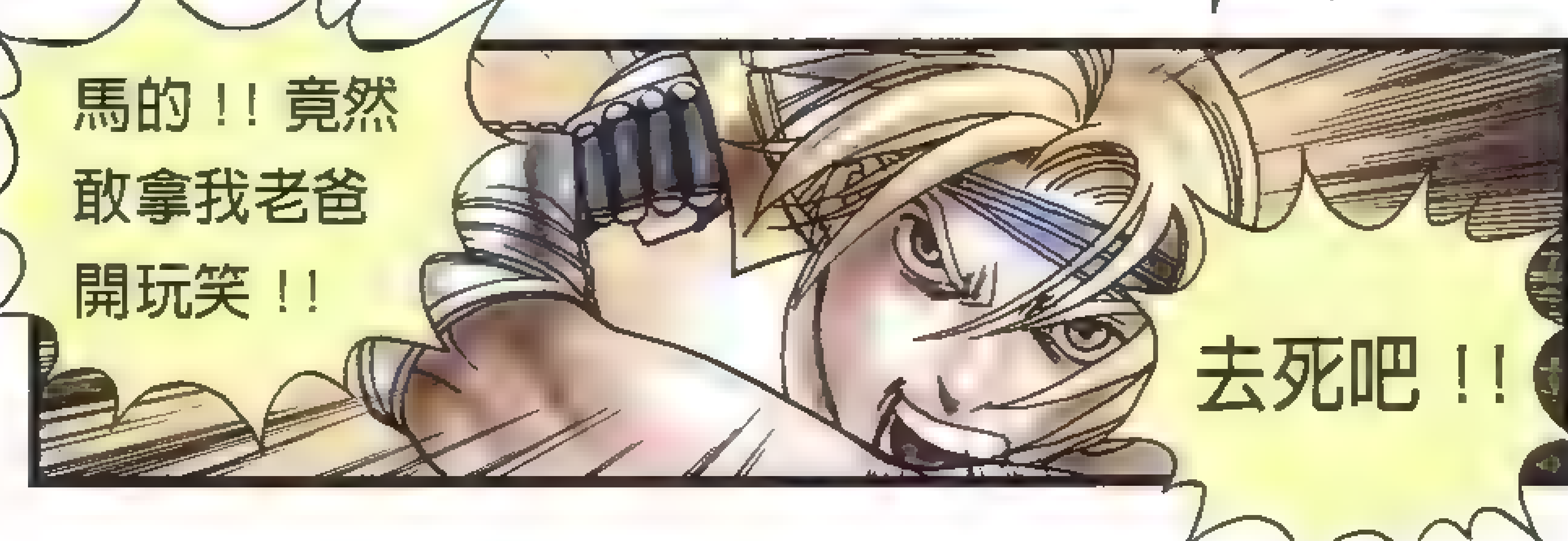

光…
光變成劍的形狀?


魔王蓋達毗西亞,
你的末日到了!!


你…
你們…




安德列斯王國
VOL.16 歐西里斯與伊西斯
comic by 月藏


蕾蕾辛苦
你了！
接下來就交
給我們吧！！

託你的福，
我的枷都
癒合了！！
現在全身
都充滿了
力量....
蕾：你是誰啊？

卑鄙的魔物啊！！
滾回地獄去吧！！

馬的！！竟然
敢拿我老爸
開玩笑！！
去死吧！！



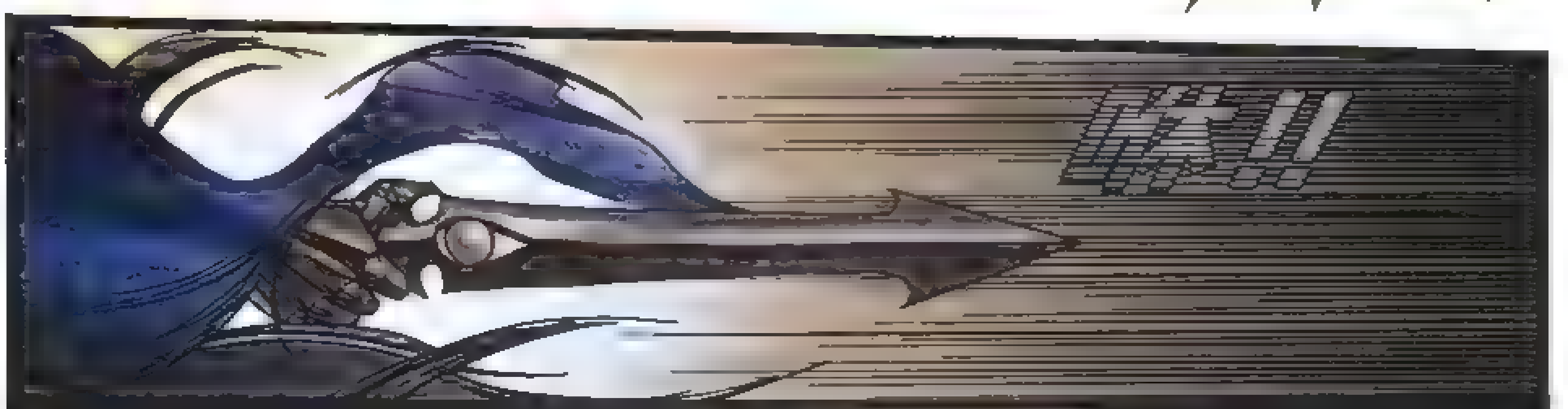
喝啊啊啊!!
可惡!!幽暗的伊西斯啊!!
把你的力量借給我吧!!
錚!!

?!

沙沙沙!!

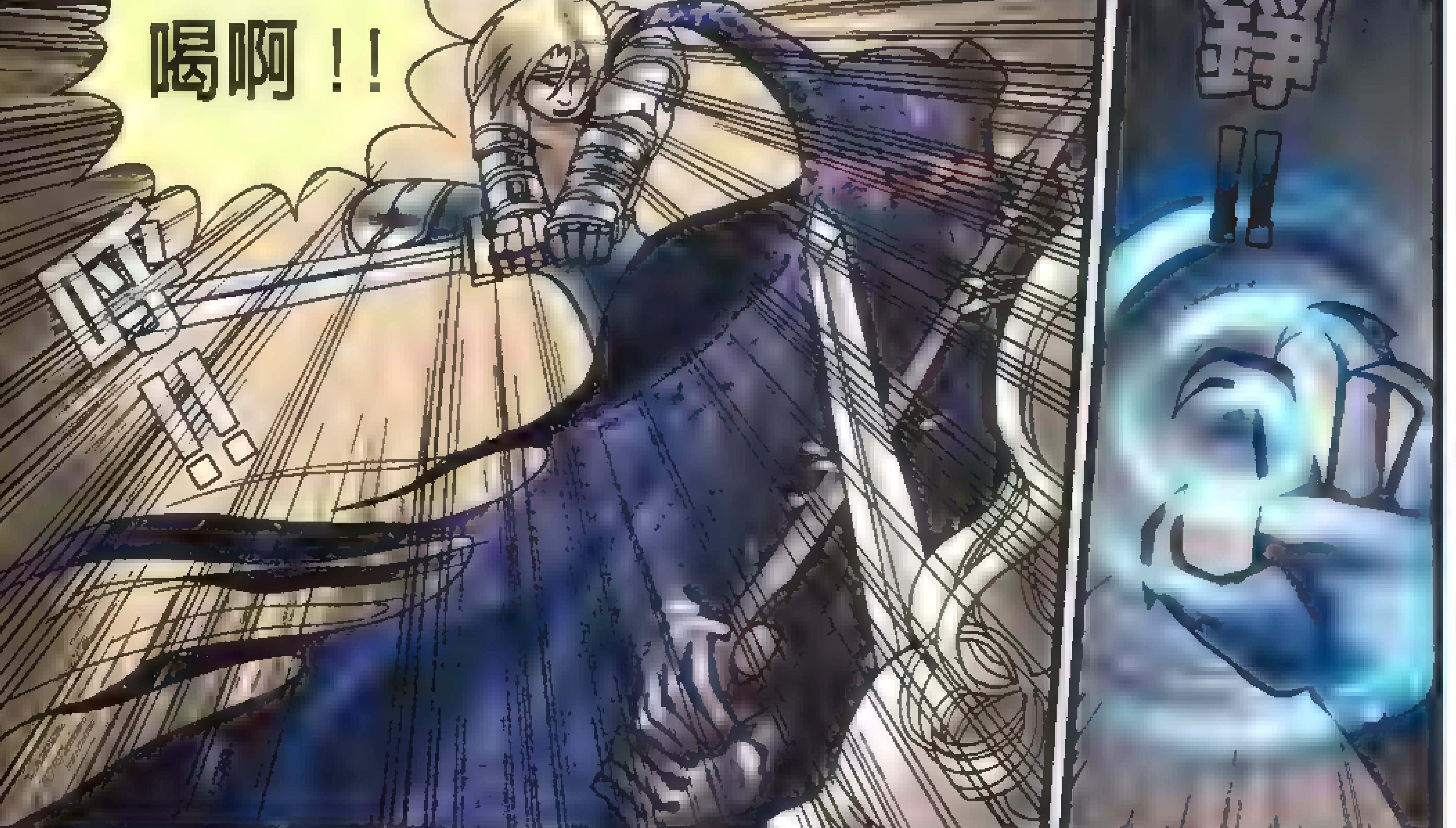
怎麼回事?!

這團煙霧是什麼?!




這...
這種力量!!
可惡!!

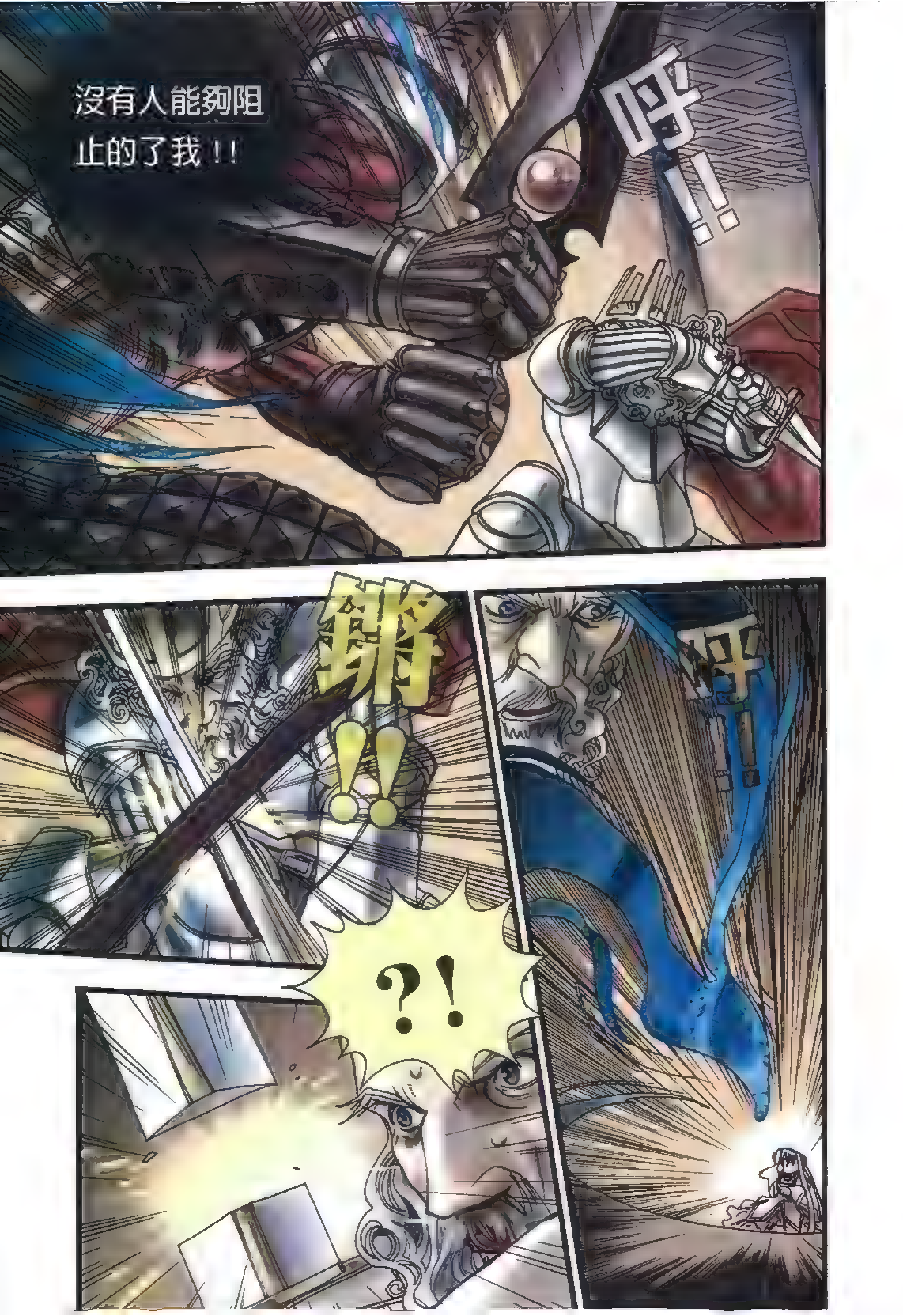
鏘!!



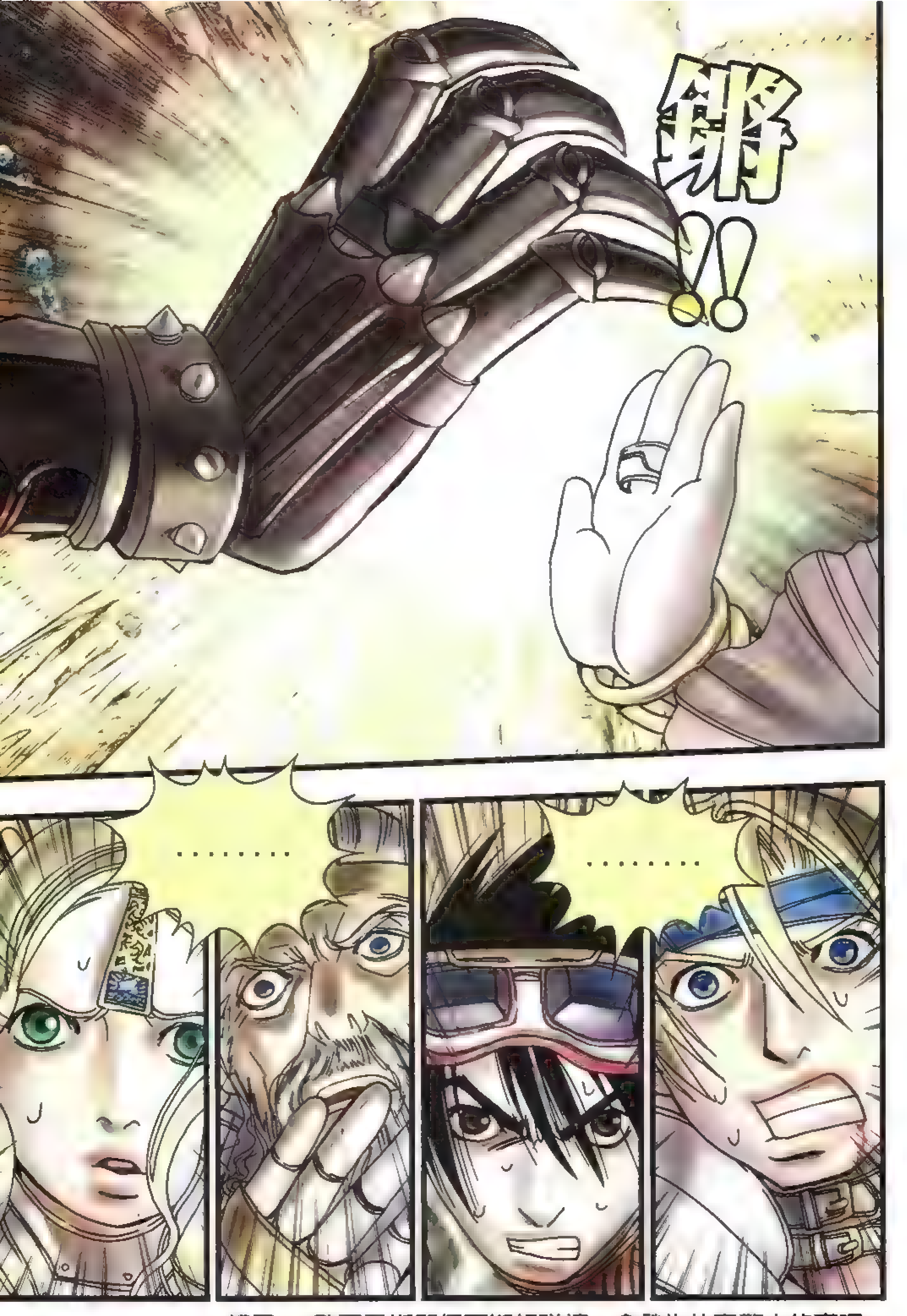

哇啊！！
轟
！！
咳啊！！
藍斯洛！！
哈哈……


伊西斯...


我已經得到
了伊西斯的
力量了!!


沒有人能夠阻止的了我!!
呼!!
鏘!!
呼!!
?!


蕾蕾公主!!
歐西里斯!!
把歐西里斯
交出來!!
糟了!!
啊啊!!



糟了!!歐西里斯和伊西斯相碰撞，會發生什麼驚人的事呢？
下一期，王城之戰勝負即將揭曉!!

8月20日上市

最新 修正版

仙境傳說網路遊戲攻略本

應付攻城戰和龜島最新練功

內容一新！！

內容介紹：

各種遊戲系統以及資料按照最新攻略內容而一新修正版！

◎透過最近的練功而大大改變的遊戲系統。

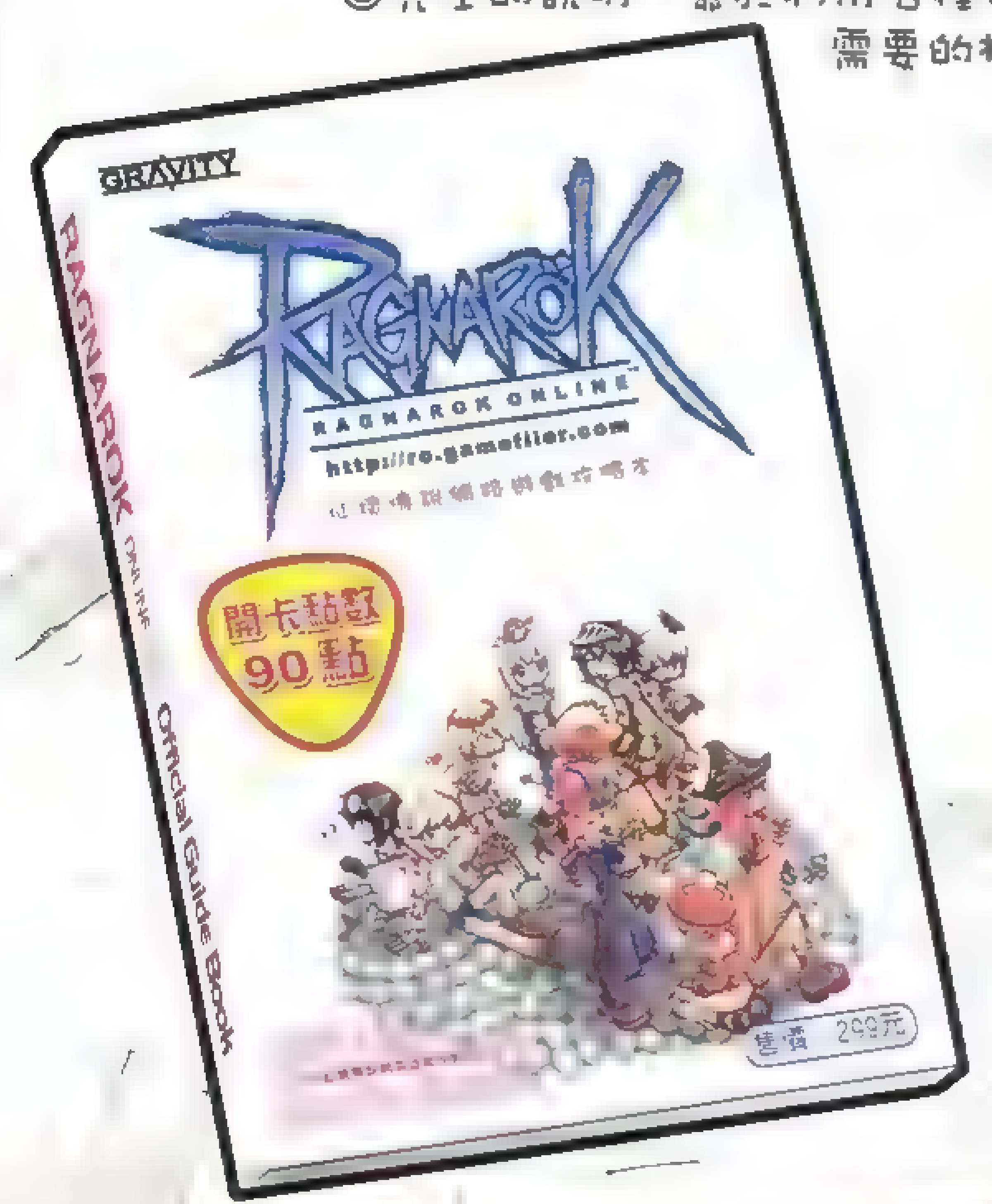
◎因攻城戰練功而新增加的攻城戰系統。

◎介紹最新增加的地區：克魔島及龜島。

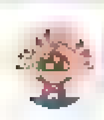
◎所有怪物的技能屬性及掉寶介紹的詳細目錄。

◎基本的武器和防具，並收錄新增加的裝備的詳細功能表。

◎完全的說明，關於利用各種材料而製作的武器和防具時，需要的材料和數量及工會的NPC。







遊戲新幹線 GRAVITY

定價：299元

本書資料由韓國官方所提供，一切以實際遊戲內容為主

請洽全省3C賣場、連鎖書局及、全省各電腦門市選購、統一超商、全家便利超商、萊爾富、OK便利

或遊戲快遞購物網站 http://www.gamexpress.com.tw！！



金庸群俠傳 Online
郭靖大俠
金庸群俠傳
資料片
jy.chinesegamer.net
脫胎換骨！
換裝變臉、全新造型隆重登場！
傳聞中，有位奇人能夠打通任督二脈，
不只能讓武功提升到全新境界，
還能改變外型、脫胎換骨…
全新資料片郭靖大俠將讓您擁有外貌改造的機會、重新體驗全新的金庸！
注意事項　遊戲設定資料及產品包裝內容一切以實際上市內容為主，本廣告提供資料僅供參考
研發
發行
智冠科技股份有限公司



Night Demon —夢鬼—



仔細看來這部作品其實相當有趣，除了主將是外借的傭兵之外，就連愛麗絲的招牌片頭--愛麗絲加上五個哈泥娃娃跳舞的畫面，都一併消失了。至於實際表現到底如何，還是藉由你自己的法眼來鑑定吧！

Alice Soft	●作業系統：J win98 Me 2000 XP ●價格：￥7500　●區別：18禁

http://www.alicesoft.co.jp/

在絢麗色彩與幻想唯美之間

從十三年前開始出現的怪異現象。在天空中，一種另著為的東西誕生了--出現前毫無徵兆，就如同閃電在天空中飛舞一般，粉紅的、黃的、綠的光線從線條凝結成為帶狀，從那充滿混沌的顏色之中，好像有什麼出現了……。這現象被稱為ツヅキ，在它造訪這個世界的那天起，開始無預警的突然地出現在天空。完全沒有固定的地點，在全世界的天空中出現、而又突如其來的消失。雖然對於人類與自然沒有造成直接的傷害，但伴隨這個突變的異象，有另一種不可思議的生物出現在這世上，它的外觀與人類並無不同、幾乎了解人類的所有語言、也有著喜怒哀樂的感情。但是，他們跟人類，卻是有著明顯差異的生物……隨著它們漸漸融入社會，人們不知何時對它們產生了畏懼之心，而將它們稱為--夢鬼。

故事主角尾狹霧朱華，是酒吧69(Six Nine，好怪的名字，汗……)的店主，他雖然出生在藝術家的家庭，卻與家人的期望相違背，為了讓同父異母的姊姊二藍開心而選擇學習手風琴。而二藍雖將他視為重要的弟弟來疼愛，在家族旅行的途中，因為突然出現的ツヅキ，被捲入事故而死亡。朱華雖然想要朝著這方面發展，卻因為二藍的死別而終告放棄。而二藍在生前的婚約者一柳篠勤攝，雖然是稀代的才能名畫家，但在失去二藍之後形影放浪全國，以描繪ツヅキ來平撫心中的傷痕。不論是朱華還是勤攝，都從切斷對最愛之人的想念開始，希望能喚來最甜美的惡夢……。



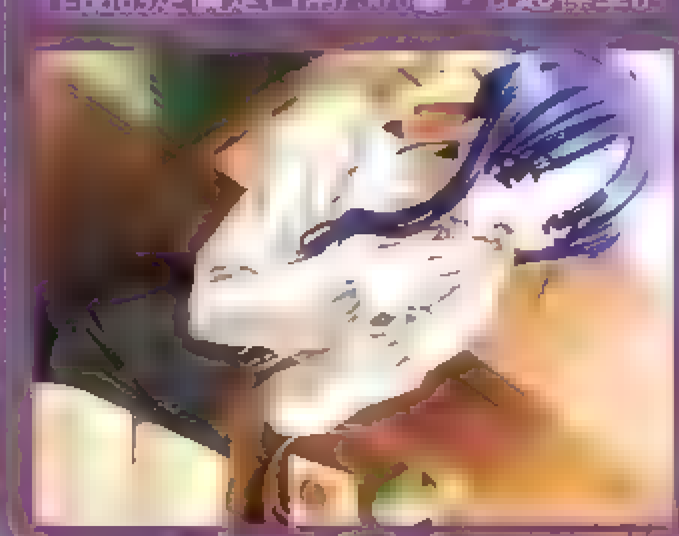


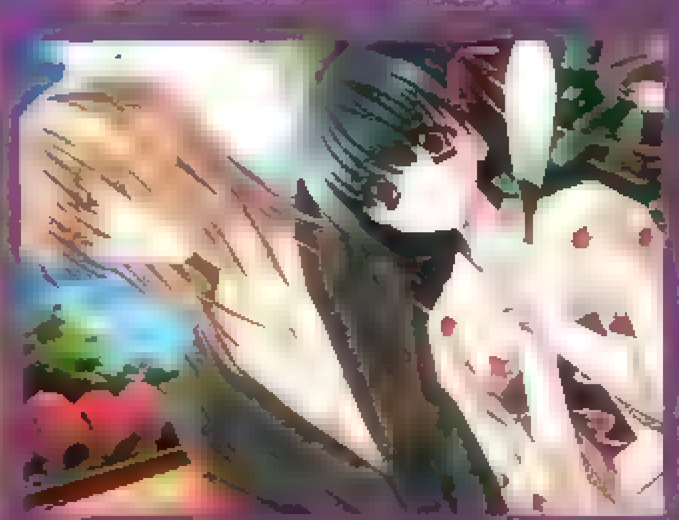
或許，理想與現實的分界有時並不那麼清楚



基本上，從這部作品的卡司來看，本作似乎應可稱得上是部大作，但實際表現上呢？啊啊，關於這點，本報人員[illegible]很有生意良心[illegible]他們的作品通常從定價上就能猜測量出內容的豐富多寡，而這部作品的定價是日幣7500圓，比起標準的8500圓還有段價差，所以[illegible]標就該看淡了吧。

除了優質的畫面畫素之外，其餘皆跟Alicesoft的老作風很像，沒有[illegible]）。更糟糕的是個人覺得過少的配樂實在是不怎麼樣，所以到底算不算得是大作，就看個人吧。





家花終究還是不敵野花香

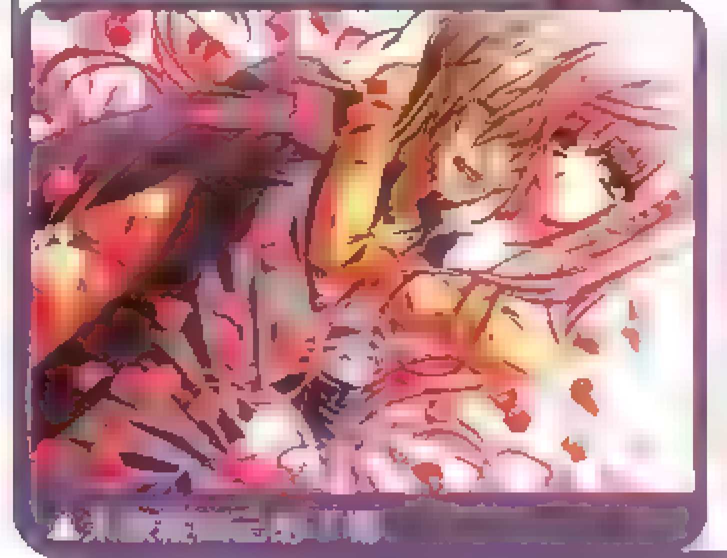
《Night Demon》，是老舖Alicesoft在今年度繼《シェル・クレイル》之後的另一部純AVG作品，這對向來注重作品類型平均配置的Alicesoft來說，確實是不很尋常的情況。然而《Night Demon》這部作品對於Alicesoft來說，卻有著劃時代的重大涵義，因為此乃該公司創社十餘年來，首度延請社外原畫師執筆的嶄新嘗試。或有人會說早在《いけないかつみ先生》一作時就曾請來カズマ先生首開先例，但事實上這情況不太相同，因為當時カズマ先生是漫畫家、並非專職原畫家，而有做功課的玩家也都知道，《Night Demon》這部作品所賣的，其實正是CARNELIAN大姐的原畫，相較之下Alicesoft的劇本份量也就顯得不是那麼重要了。《Night Demon》這部作品裡的人物關係極其複雜，但這也跟CARNELIAN大姐纖細的表現風格頗為契合(與《無顏之月》表現頗有異曲之妙)，簡直就像是為其量身打造的作品。

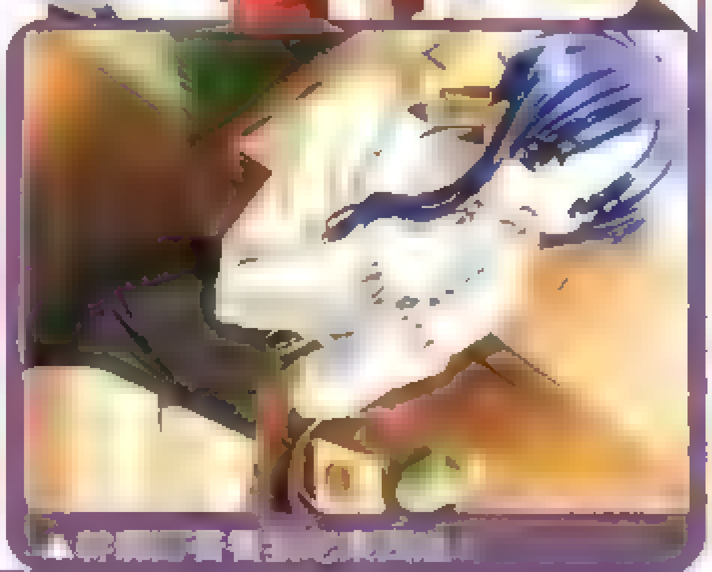


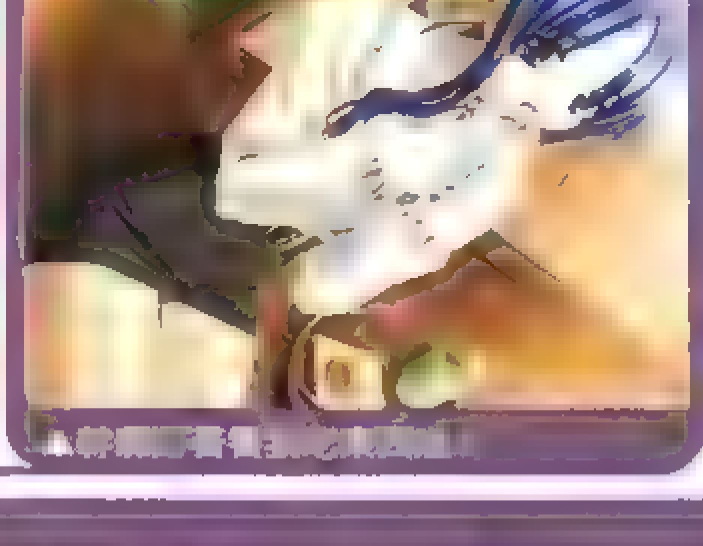


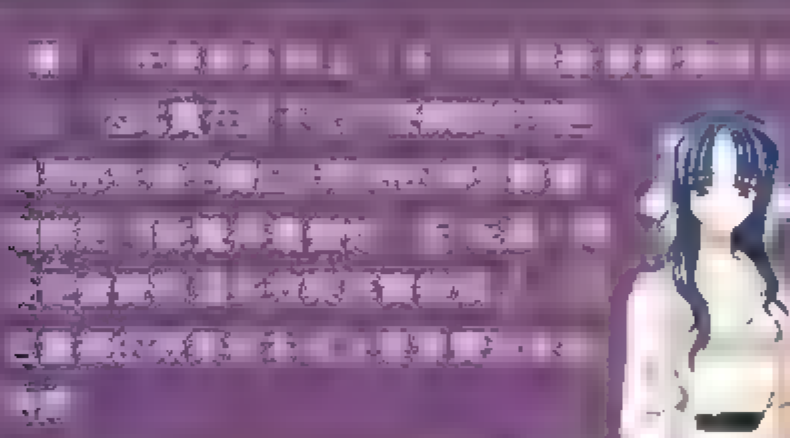














最後本特人想告訴大家的是，《Night De[illegible]
在遊戲型式、定價策略上都幾乎與上一部[illegible]
イル》相去不遠，其中雖然本作還有CARNELIAN老師的加持，但如果真要本特人[illegible]
《シェル・クレイル》居多，畢竟這才是屬於Alicesoft[illegible]
汁原味，至於想要真正的遊戲性，還是屏氣[illegible]
的到來吧！


▲給你冰冰涼涼、暢快到底的感覺！


▲好懷念的紅白任天堂主機……


▲幹嘛？沒看過美女洗泡泡浴阿！



らいむいろ雀奇譚

一直不斷地有人說，elf真的是玩完了，作品不復創意、內容毫無水平，如今紀錄可再添一筆。平心而論，個人並不是很喜歡玩麻將遊戲，總覺得將時間耗在這上頭太浪費了，還得忍受電腦的作弊。只有一種情形例外，那就是會脫衣服的……

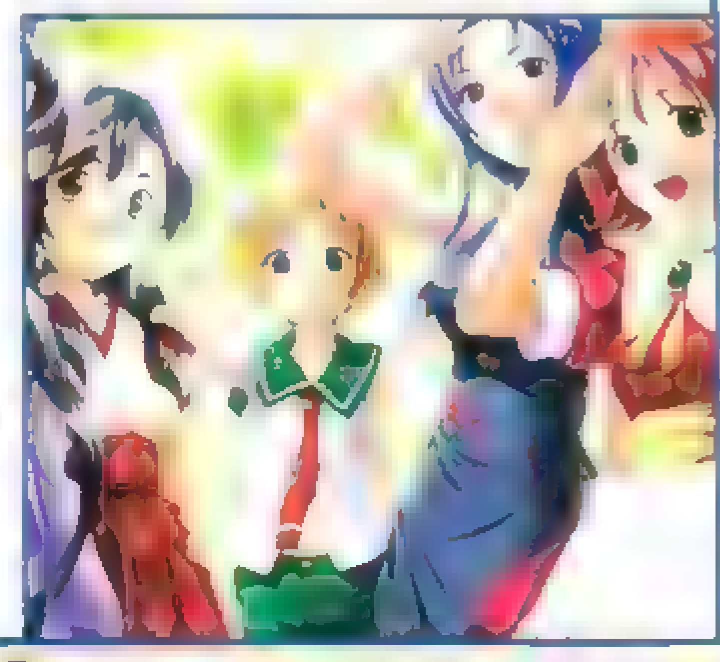
elf	作業系統　J Win98 Me 2000 XP
	價格　￥6800　　區分　18禁

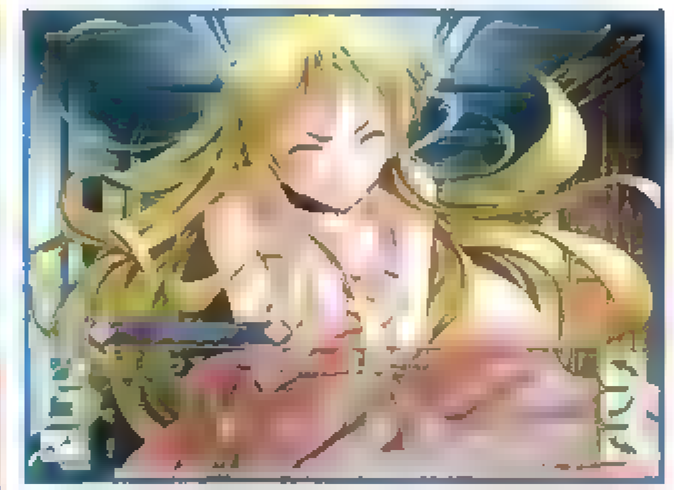
http://www.elf-game.co.jp/

勝者為王　問答無用的麻雀戰爭

明治三十七年（西元1904年），日俄戰爭在中國旅順港的外海爆發，在長達一年多的戰爭中，日海軍艦隊多次出奇制勝，使強大的沙俄海軍遭到毀滅性的打擊（這場戰爭是真的，以下故事卻是虛構的，大家別太當真）。但許多人不知道，在這場戰役的背後，還有一群不為人知的少女在努力作戰著，然而這場戰役打得不是槍砲彈藥，而是咱們老祖宗的智慧與國粹--在牌桌上見真章！

這回你所要扮演的是原日本駐俄外交官、被徵召回國擔任「天乃原女子雀莊」的麻雀講師--馬飼新太郎，面對著俄羅斯麻雀大軍，你必須背負起最重要的使命，那就是訓練女學生靠著手中的雀牌，拿下俄軍難攻不落的旅順要塞！這回，已經不是割地賠款能了事了，你還必須面對雀局規則的懲罰，只因願賭服輸……

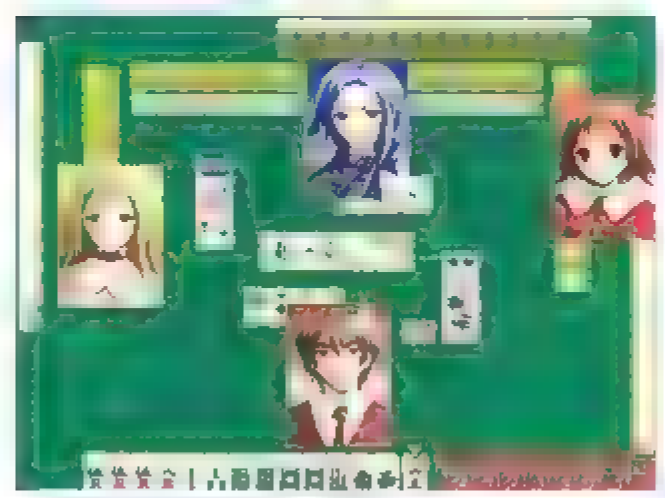








▲調整對戰角色的強弱



▲贏取的戰利品—桌布

是補完？還是續撈？







沒有新意裡的小小心意

雖然說麻將在玩法上就是這樣，多個子少個子兒都不成，然而這部作品倒也絕非全無新意，首先讓本詩人最感到訝異的是，在遊戲開始前上家、對家、下家角色與位置，竟然可以用拖 拉 放的方式排列組合，而且同 角色坐不 樣位置時，坐姿也全然不一樣！其次是多樣化的道具設計，玩家在ADV part時所獲得的道具，可以在麻雀part時加以運用，甚至成為扭轉對局情勢的關鍵。其中的使用回數可能會關係到主角的某些屬性，所以必須依狀況做最有效的活用。

另外，對於喜歡原作卻又不懂麻將的玩家也別擔心，這回也新增了「初心者 Navigator」這個功能來提示解說，終究還算是貼心的設計。另外與前幾部麻將作品如出一轍，玩家在麻雀part的成績劃分成甲、乙、丙等，只要評價成績夠好，就能夠得到額外附贈的壁紙集，執筆的包括本田直樹、渡邊真由美、りんしん、竹井正樹、柴田亞美等幾位大師級的作品。不過這些獎賞的數量實在太少，而且也少了以往還有的螢幕保護、小時鐘或MP3播放等實用工具，實在顯得小氣得緊。





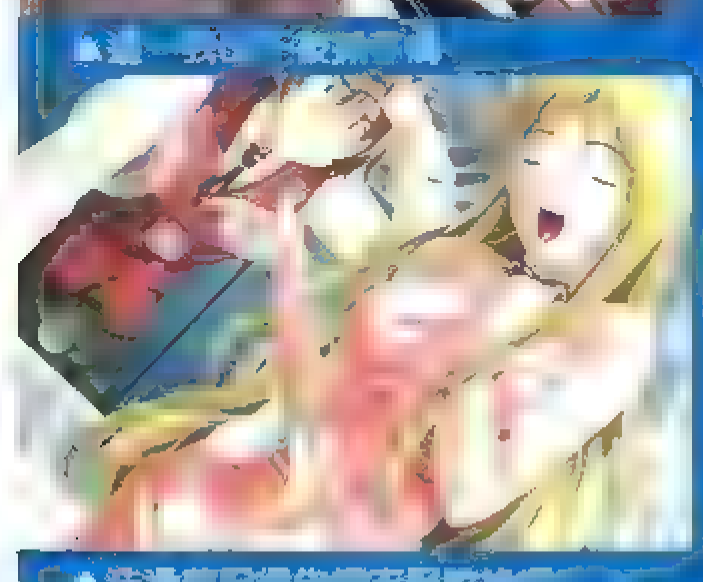




在苦笑中泛著悔恨的淚光

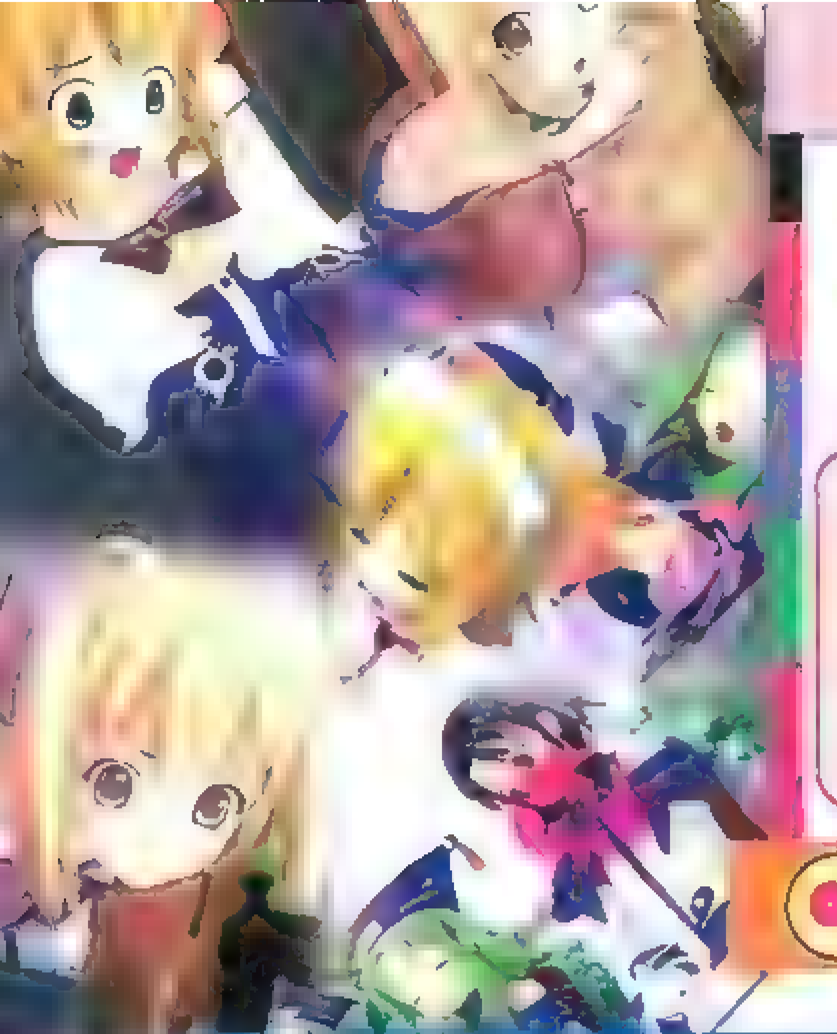












SACRED · PLUME

在這部作品裡其實有很多ILLUSION作品的影子，其實徒有優秀的3D技術，並非就能成就出一部成功的作品，這點老大哥已經證明過很多次了，相信這也是小老弟往後所追隨的目標囉！

Teatime
●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥8800　●區別：18禁

http://www.teatime.ne.jp/

潛伏三百年的王都闇影

在距今三百年前的某一大陸，掀起了名為「聖戰」的三種族間戰爭，在戰爭結束之後，終於確立了種族間的彼此共存之道，為了避免再次重蹈這個禁忌的錯誤，於是決定將這個新興的國家以終結聖戰的英雄「聖少女」來命名，建國名為「梅迪亞娜」。

時光飛逝三百年，在聖王都「梅迪亞娜」的和平與秩序下成長的主角肯，故事在他外出流浪修行一年、返回聖王都之後揭開序幕。然而就在他離開的這些日子裡，王都中接連傳出了少女誘拐事件，這些事件據聞是鄰近的盜賊集團所為，向來極富正義感的肯，決心單槍匹馬討伐這些野盜組織，然而在他征戰的過程之中，卻慢慢地發掘出隱藏在聖王都歷史背後的真實。開始轉動的命運、交雜錯綜的因緣，吸引他一步步走向殘酷的命運……









▲不要拉我耳朵啦！



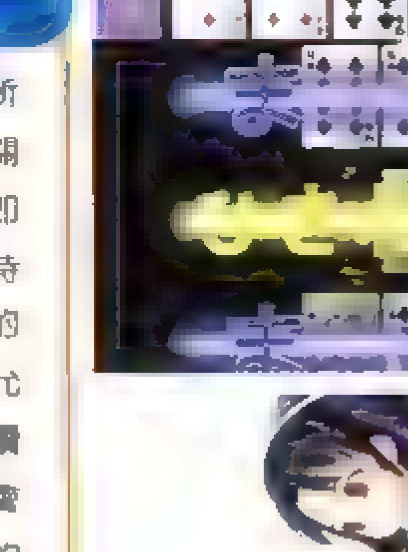
▲沒見過拿割草機的修女嗎？

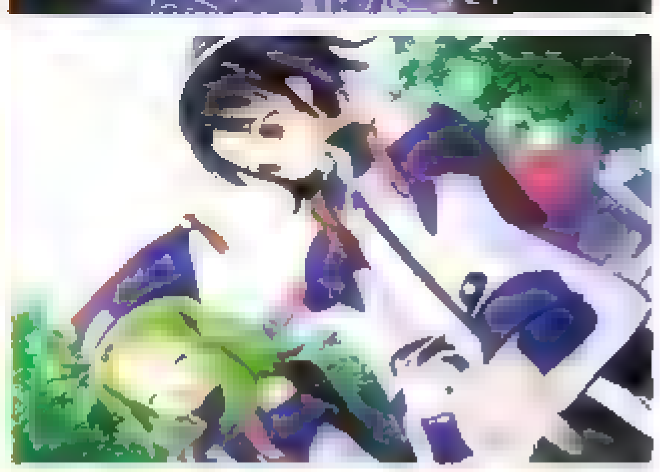
集結Teatime總力的渾身之作



華麗演出的3D即時戰鬥

《SACRED・PLUME》算來是Teatime的第六部作品，卻也是該公司首度嘗試的第一部RSLG。在遊戲系統上，本作由三大部分所構成：第一是ADV part，這部份仍信守著該公司最拿手的傳統，用2D繪成的假3D圖像來交代劇情、與建立女主角親密度等。遊戲全篇故事共劃分成數章，而每一章節的起始與終結，都是用ADV part來做交代。第二是MAP part，也就是常見的地圖移動畫面，在這裡可行動於街上的碰面、蒐集情報，而且作戰所必要的道具、武器防具等也要在此採購。第三部份當然就是這部遊戲的重頭戲—SLG part。如同大家所熟悉的，每關都有事先設定好的過關條件，除了該公司引以為傲的全3D即時戰鬥之外，也加入了許多嶄新的特色，比方說只要是在行動量計足夠的範圍內，玩家做幾次的行動都是被允許的，甚至可以最出多達五回的連續攻擊，而只要使出五段攻擊最後就會有一次華麗的FINISH技，造成絕大的殺傷力。除此之外，在FINISH技出現時只要我方的角色靠近，還會發動愛與友情的合體技，至於效果的大小，當然跟好感度有相互的關係囉！











I.K.E新系統的嶄新體驗



▲啊啊～肉又要焦了！

▲地圖畫面的移動



▲從天而降億萬根"竹輪"！







黑の圖書館



雖然這部作品看似讓人提不起勁，但玩過之後卻也讓人對於能否真的逃避現實而深深著迷……。這證明了很多遊戲是不能只看外表的，就跟許多特約作者一樣……

Fortune

作業系統　J Win98 Me 2000 XP
價格　¥8800　區別　18禁

http://www.cd-bros.co.jp/fortune/

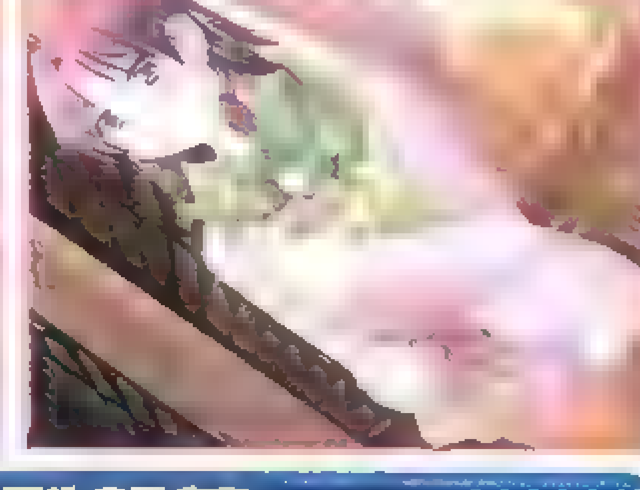
幻想世界入口的圖書館

在市郊有座看似洋館的古老木造圖書館，一年之中難能會有幾個訪客，或是不小心迷失而走入這裡的路人。但在這裡，卻存在著一個不可思議的傳說，那就是在這座圖書館裡，有著讓夢境成真的書本存在；但事實上要如何找起，卻是從來沒有人知道。

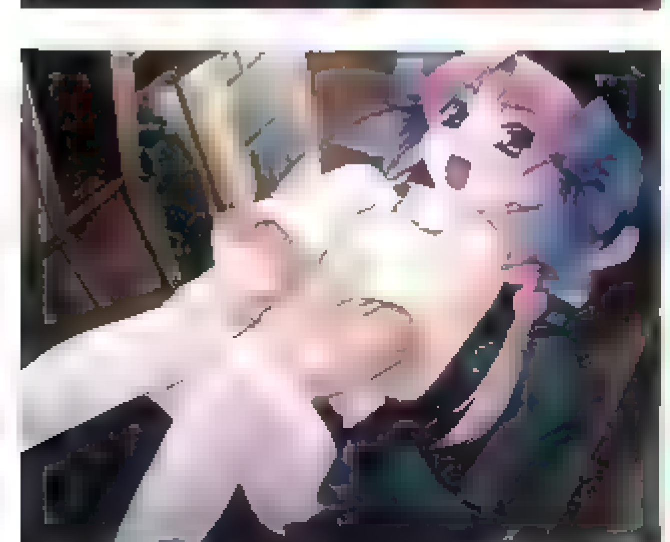
故事的主角，是在這間圖書館裡擔任司書的一位青年，他唯一的興趣就是讀書，而工作的內容除了整理書籍之外，也會主動向迷路而來的少女們推薦閱讀圖書。至於他自己叫什麼名字、為何會來到這裡擔任司書的工作，卻是一概都記不得了。唯有另一位謎般的美麗同僚そあら不時激勵撫慰著他，就這麼日復著一日。偶有少女因為聽聞傳說來到這兒尋求，這樣的人內心原多已背負著各自的創傷，因此當主角把書交給她們時，便能在書中尋到極近真實體驗的快樂。而這些用以逃避現實的典籍，又將帶領少女們走向何方呢……？











現實逃避型朗讀AVG



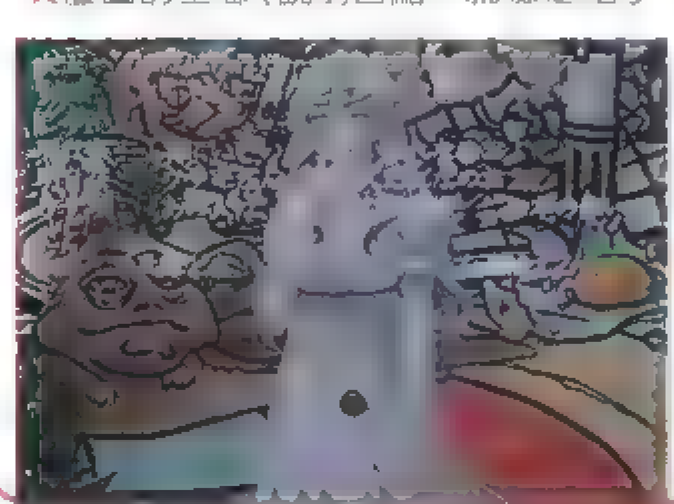
徹底體驗繪本的感覺

這部作品雖然是傳統的典型A.G，但在系統玩法上卻顯得相當有趣，玩這部作品，就好像在閱讀一本書一樣，全篇共分成八章，每章開頭都會有類似扉頁的分段指示。在一般情形下，遊戲型態就完全像是典型的冒險遊戲，上圖下文簡明扼要，完全沒有拖泥帶水的困擾。出現的選擇肢，就是要玩者重複在某二本書中選擇其一，就是如此簡單而已。這些書本的名稱都是童話故事，一旦進入閱讀模式之後，畫面立刻變成全文壓圖的型態（說明白點，就像是電子小說的形式），而背景也換成了樸拙的兒童塗鴉，感覺就像是真的在閱讀兒童繪本！當然啦，這可不是真的兒童繪本，因為所有的養眼圖形，可都是集中出現在這兒的哩！因為書本的名稱完全看不出所以然，所以當然無法預期選了以後會出現什麼樣的結果--所以擺明了，這部遊戲就是要讓你嚐試錯誤的類型。應付這類作品你也無須客氣，反正祭出S/L大法就對了，是故這部作品在存取欄位上做得也相當完善，只要有心，人人都可以……







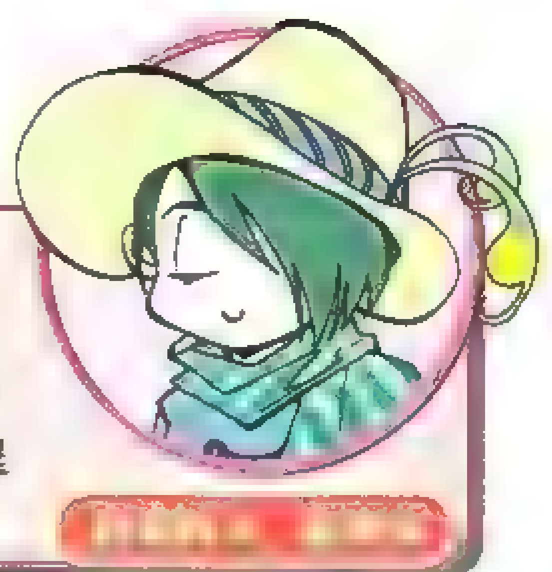




在回憶中繼續夢幻



FAKE



新鮮有趣的題材，詼諧生動的對白，讓玩家再次回味來自《Milkyway》系列的熱鬧與歡笑。同樣的，也有承繼著《Alive》的黑暗世界觀，讓這部作品以更多樣的風貌呈現。

Witch

- 作業系統：J-Win98/Me
- 價格：￥8800
- 區別　18禁

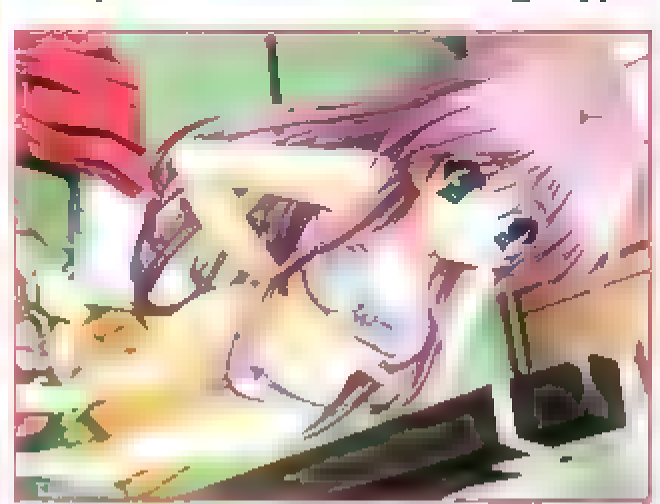
http://www.witch.gr.jp/

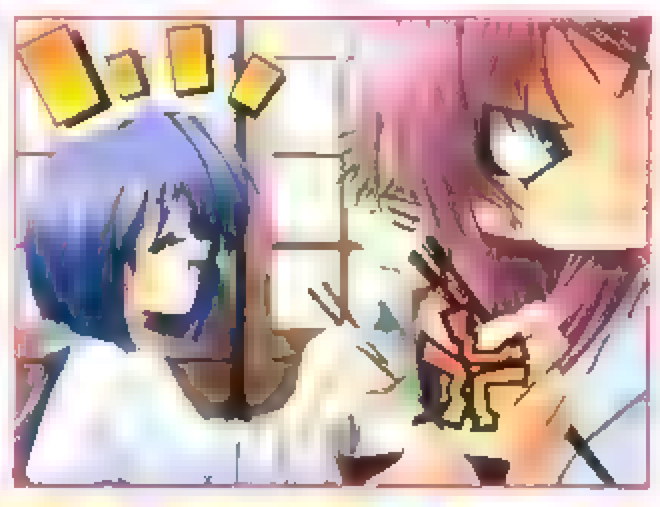


破天荒元氣女主角大活躍！

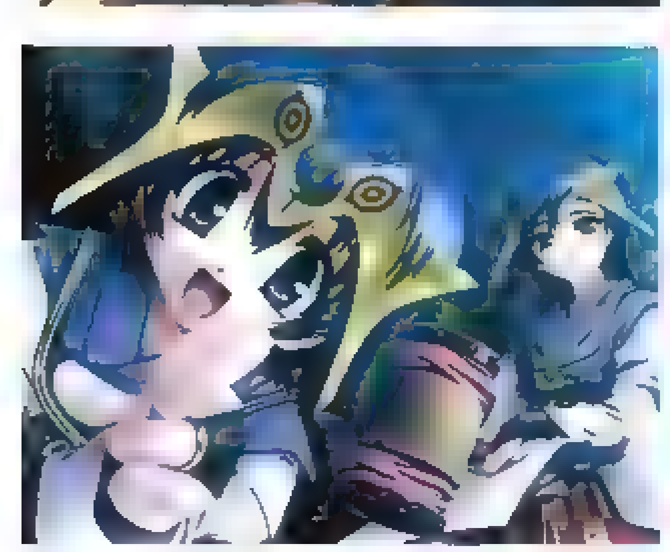
櫻井優悟，一遇到自幼玩大的超元氣少女如月那由就沒輒，是個過著每日被女生踩在腳底下生活的悲慘主角。但看在周圍親友的眼裡，優悟與那由簡直就好得像對戀人一般，或許正是因為青梅竹馬的這層關係，反而造成了她們之間微妙的距離感。但是今天，優悟終於與那由有拉近彼此距離的好機會了，因為那由的家裡經營的是神社，一到了每年歲末便會忙得不可開交，而今年碰巧雙親正好有事必須外出，只留下那由與妹妹由真二人負責，於是便請託優悟住進如月家中來幫忙。在同一屋簷下的三人，內心漸漸地意識到了異性的存在，而優悟是否能把握這次神賜的機會，一舉來個感情大躍進呢？











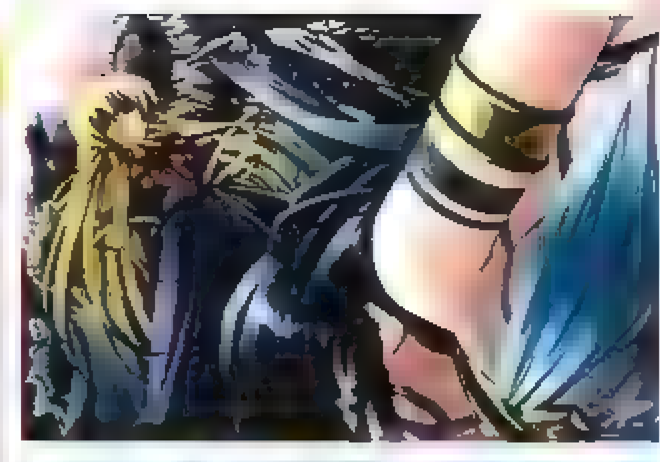
在遊戲標題下隱藏了什麼秘密？



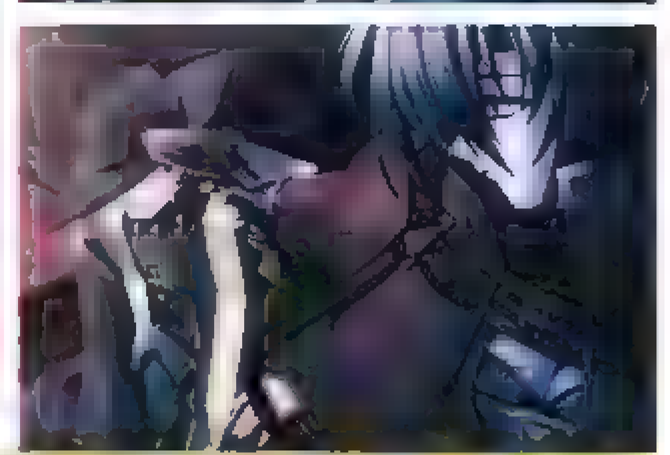
一本兩面的遊戲世界觀

然不可否認的，只要受歡迎的遊戲題材大家都是見好就抄，市面上以巫女神社為題材的作品只怕沒有一百、也有九十，要怎麼建構出自己作品的特色，反倒是這類熱門題材作品最需要努力思考的課題。關於這點，你可千萬別以為本遊戲內容只會一味搞笑而已，《FAKE》這部作品實際上劃分成二個獨立部份，可愛嬉鬧只是這部作品的表像，而它的第二部份，則是接續著《Alive》的黑暗世界觀，至於在同一部作品裡作風格如此大的轉變，個人的看法是雖然不見得能稱為成功，但確實是一個相當大膽的嘗試，讓玩者深刻體會到在歡笑背後，其實也是可以包藏著驚疑與眼淚的。

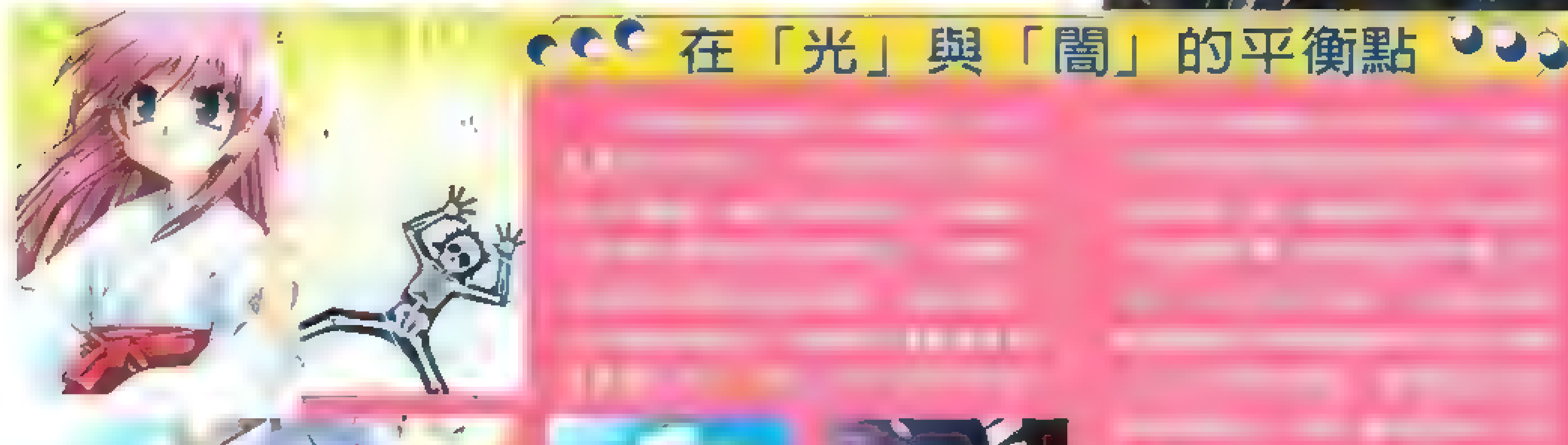
不過畢竟每個人的喜好取向不盡相同，所以才會延伸發展出現今市場上這麼許多的遊戲類型，然這部作品中的風格、甚至畫面色調的轉變卻是如此的強烈，甚至有某種強迫接受的壓力存在，這或許也是企劃當初所沒意想到的反效果吧。









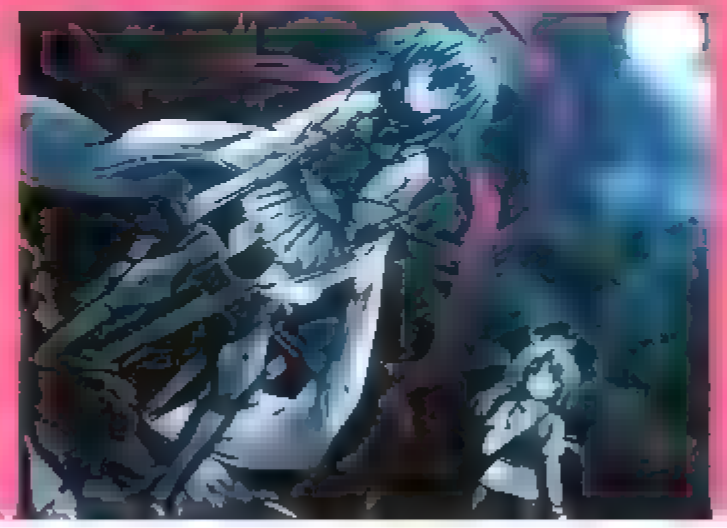


在「光」與「闇」的平衡點











仙境同盟會

仙境同好的發言所



仙境物價大調查

仙境的物價一直以來都是不斷波動的，由於第一分流與第二分流的人數較多，兩者物價較為接近下表所示，而第三分流由於人數較少，相對地物價也較為便宜，一般來說約為第一、二分流物價的80%～90%，越便宜的東西價格則越為接近

卡片



帽子&頭盔類

[illegible]	[illegible]～15萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

武器類

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
茲諾克卡	15萬～25萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

披肩類

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	200萬～230萬

武器類

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
邪惡獸人卡	50萬～[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
狄奧斯卡	[illegible]
卡浩卡	[illegible]
海德卡	[illegible]

武器

雙手劍

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
巨大雙手劍	[illegible]

盾類

[illegible]	10萬～[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
蟻后卡	800萬～1億

鎧類

[illegible]	[illegible]
野豬卡	40萬～45萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
獸人酋長卡	[illegible]～[illegible]億
[illegible]	[illegible]

單手劍

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
入魔之劍	[illegible]
狂擊之劍	[illegible]
騎兵之劍	[illegible]

杖

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
靈魂之杖	[illegible]

靴類

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]億～[illegible]億

配件類

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	25萬～35萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]



短劍

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
妖短劍 忠神忍	600~700萬
[illegible]	[illegible]

弓箭

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
角弓 2	200萬~250萬
盜賊之弓	450萬~500萬

拳刃

拳刃(3)	80萬~100萬
木偶劍拳刃	350萬~380萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]萬~40萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

頭飾

頭飾

名稱	價格
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	150萬~200萬
[illegible]	82萬~85萬
[illegible]	100萬~105萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
皇冠 歌冠	1.[illegible]億~[illegible]億
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

防具

披肩

披肩(1)	140萬~150萬
抗魔斗篷	120萬~180萬
斗篷(1)	600萬~700萬
伯爵斗篷	30萬~60萬

盾

[illegible]	20萬~30萬
[illegible]	15萬~2[illegible]萬
[illegible]	30萬~35萬

錘

+8錘(3)	100萬~120萬
秘銀長錘	300萬~350萬
黃金之錘	250萬~300萬

書籍

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
聖盃之書	50萬~80萬
[illegible]	[illegible]
智慧之碑	15萬~[illegible]萬

頭飾

名稱	價格
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
天使頭箍	700萬~750萬
法老王頭飾	650萬~700萬
[illegible]	[illegible]
安护帽	140萬~160萬
魔法師帽	70萬~80萬
天線帽	500萬~600萬
愛心髮夾	30萬~35萬
二弦月髮夾	40萬~45萬
[illegible]	[illegible]
惡魔之翼	30萬~35萬
爆炸髮型	10萬~15萬
[illegible]	120萬~180萬

鎧

布服(二樓)	20萬~30萬
鎧鏈鎖子甲(1)	145萬~16[illegible]萬
芒装入套(1)	320萬~360萬
緊身皮衣(1)	300萬~370萬
毛皮大衣	70萬~100萬

靴

[illegible]	20萬~50萬
[illegible]	160萬~170萬
[illegible]	16萬~25萬
[illegible]	120萬~130萬

矛槍

[illegible]	[illegible]
雙手長戟(3)	500萬~5[illegible]萬
死神之鐮	700萬~750萬
風暴之矛	2000萬~3000萬

斧

[illegible]	5萬~33萬
雙手斧	[illegible]萬~30萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

頭飾

名稱	價格
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
歌劇之魂假面	450萬~500萬
迷你眼鏡	600萬~650萬
粒帽	800萬~900萬
時尚太陽眼鏡	650萬~750萬
金屬頭盔	[illegible]萬~750萬

插卡&製作屬性

裝備

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
7星危急拳刃	800萬~900萬
8星危急十字弓	900萬~1000萬
8星危急聖騎特	900萬~1050萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
屬性雙刃長戟	250萬~300萬
[illegible]	[illegible]

配件

[illegible]	300萬~400萬
髮夾(1)	70萬~85萬
肌膚手套	20萬~35萬
敏捷別針	100萬~130萬
敏捷別針(1)	1200萬~1500萬
智力耳環	330萬~380萬
智力耳環(1)	2800萬~3200萬
皮帶	50萬~70萬
神射手套	500~600萬
防禦戒指	2500~3000萬
力量戒指	70萬~90萬
力量戒指(1)	2000萬~2800萬
幸運項鍊(1)	500萬~550萬

道具

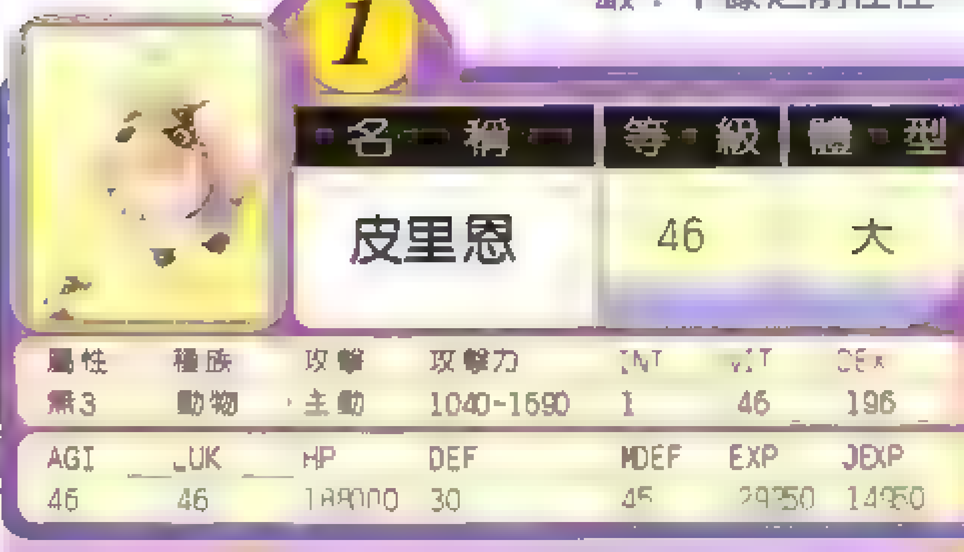
道具

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
老舊收集冊	250萬~300萬



※物品蒐集未盡完善，補齊中。以下價格均為一般流通價，實際價錢還是以遊戲中露店的價格為主，價格會時時更新。此地的估價略趨保守，實際遊戲中的價格會較為便宜。現在也正面臨改版期間，物價的波動也會隨著各種消息而變動，請多注意。

本次參考伺服器為Loki-1，參考時間9月12~14日。



MVP級怪物實力完全解析（上）

當在仙境中的日子越來越多，角色的實力也越來越強之後，玩家們的希望除了打到寶物之外，還是最想要能挑戰MVP級的怪物吧！在目前的版本中，各個MVP的實力大增，除了攜帶小兵出場之外，還會施放技能，讓所有的玩家都感受到MVP怪物的強悍，不過這樣也才具有MVP級怪物的尊嚴！不像之前往往一出現就被秒殺的慘況

1

名稱	等級	體型
皮里恩	46	大

屬性	種族	攻擊	攻擊力	INT	VIT	DEX
無3	動物	主動	1040-1690	1	46	196

AGI	LUK	HP	DEF	MDEF	EXP	JEXP
46	46	188000	30	45	29950	14950

技能 憤怒攻擊、石化術、睡眠術、地震術、崩裂術、心靈爆破、雙手劍加速、連刺攻擊、SP吸收、瞬間移動、召喚小兵、召喚怪物、加速術

召喚小兵種類● 蚯蚓　**MVP道具●** 星星的一角、1克拉鑽石、泯滅之心

掉落物 細長舌頭、蝙蝠的下巴、聖人面具、幸運刀、鉛、神之金屬、沙漠短劍、幸運短劍

卡片● HIT+100(武器)　**出現地圖●** 螞蟻洞穴1樓

建議打法

由於皮里恩的防禦力不高，獵人、巫師等高攻擊力的職業很容易給予極大的傷害值，加上牠帶的小兵--蚯蚓實在不夠看，所以甚至有獵人直接一邊矢開打，當皮里恩接近的時候再用衝鋒箭衝開距離，如此反覆下來就可以獨自把牠解決。要小心的是一旁亂竄的螞蟻會將掉落的道具收走，所以在情況許可的狀態下，不妨將皮里恩四周的螞蟻清理一番，才不會發生拿不到MVP掉落物的慘案！

建議裝備

哥布靈卡片：對動物系怪物增加20%的傷害，皮里恩的攻擊力對於血厚的職業可說不構成問題，多帶幾瓶水或是與祭司組隊就可輕鬆吃下MVP，所以，最大的重點就是增加攻擊力盡速解決，也比較容易獲得MVP。哥布靈卡片在亞細地圖開放後身價暴漲，對於常打亞細的人還滿值得投資的，在這裡同樣可以發揮強大攻擊力的作用！

打皮里恩時最討厭的就是這些快速撿骨部隊



2

名稱	等級	體型
黃金蟲	50	大

屬性	種族	攻擊	攻擊力	INT	VIT	DEX
火2	昆蟲	被動	1092-1252	1	15	55

AGI	LUK	HP	DEF	MDEF	EXP	JEXP
85	50	86000	90	45	13000	6500

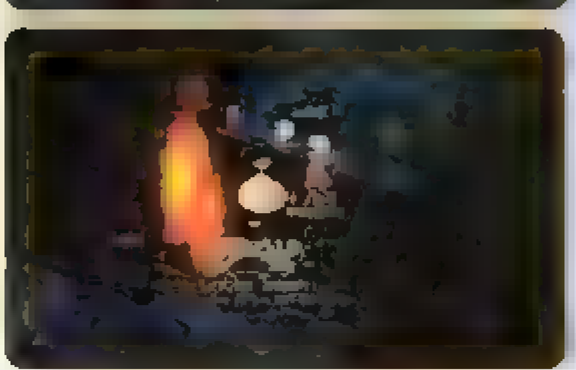
技能 金錢攻擊、火箭術、火焰之牆、召喚小兵、召喚怪物、怒暴、隱匿術、瞬間移動、連刺攻擊、雙手劍加速

召喚小兵種類● 瑪勒盜蟲　**MVP道具●** 金戒指、歡拉歡拉

掉落物 鉛、神之金屬、黃金、寵物飾物、尊貴金屬、黃金帽、黃金之鐘

卡片● 所有魔法無效 盾牌　**出現地圖●** 下水道地下4樓





建議打法

由於下水道並不是特別熱門的練功地點，所以黃金蟲的存活時間自然比較長些，雖然存活的時間長，但是解決牠卻不算困難，尤其牠並非主動怪，初次想打MVP的玩家可以從此入手，先決條件是擁有4500角左右的血量，可以面對火牆和金錢攻擊兩種連續技瞬間秒掉3500血量的狀況。黃金蟲的防禦力相當高，若是想單打獨鬥的玩家可要有長期抗戰的心理準備，情況許可的話，可以先解決一旁檢骨的各種小強，再帶到角落展開決戰。遠距離攻擊角色建議帶著一名肉盾負責在前方與黃金蟲廝殺，否則直接用魔法、箭矢攻擊會使黃金蟲發動瞬移，那就得重頭找起了。

建議裝備

螃蟹卡片：火屬性怪物追加20%傷害值、冰屬性武器：對火2為1.75倍傷害值。金字塔地下一樓的牛區是不少人喜歡的練功區域，黃金蟲與火名斯相同是屬性火2的大型怪，所以拿着為牛區準備的武器來這打就對了！

3

名稱	等級	體型
月夜貓	51	中

屬性	種族	攻擊	攻擊力	INT	[illegible]	[illegible]
火3	惡魔	主動	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

AGI	LUK	HP	DEF	MDEF	EXP	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	50	[illegible]	[illegible]	[illegible]

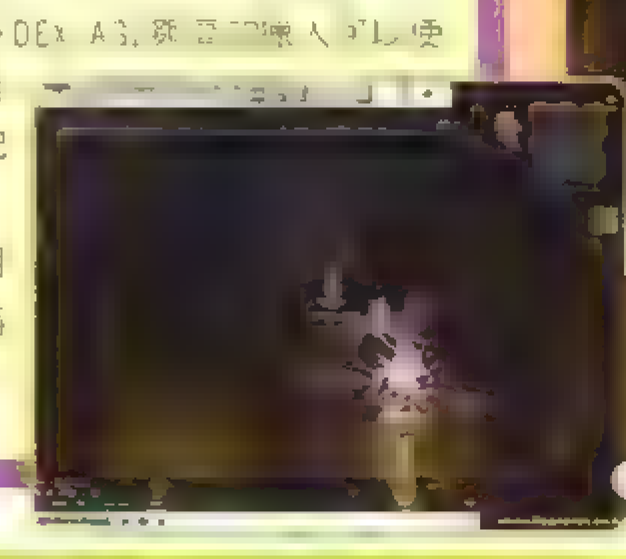
技能 [illegible]
召喚小兵種類● 九尾狐　MVP道具● 黃玉、白色藥水、狐狸尾巴
掉落物 [illegible]
卡片● [illegible]　出現地圖● 斐揚洞窟4樓

建議打法

因為出現地點固定，所以會有不少人等候在重生點，在之前版本是一出生就被秒殺的可憐BOSS，噴城版本後由於血量增加、使用技能、帶著小兵九尾狐出現，才讓存活時間增加一些，不過也是在5分鐘內會被解決，頗低的防禦力讓有一定攻擊力的玩家打出漂亮的攻擊數字，騎士、刺客及獵人在此是MVP的常客。

建議裝備

[illegible]





月夜貓能存活這麼久真不簡單，也是因為工會據點的練功地也有狂暴月夜貓可打的緣故，而讓打月夜貓的隊伍少了許多吧！

月夜貓的出生地都是固定在四樓中央的大佛前

4

名稱	等級	體型
蜂后	52	小

屬性	種族	攻擊	攻擊力	INT	[illegible]	DEX
風4	昆蟲	主動	1157-1329	[illegible]	[illegible]	[illegible]

AGI	LUK	HP	DEF	MDEF	EXP	JEXP
[illegible]	[illegible]	212000	40	[illegible]	[illegible]	[illegible]

技能 雷鳴術、治癒術、加速術、光之障壁、沉默術、瞬間移動、召喚小兵、召喚狂暴蜂兵
召喚小兵種類● 寒地特飛龍　MVP道具● 蜂膠、珍珠
掉落物 蜂膠、鋁、神之金屬、老舊收集冊、黃金冠冕、則尼爾長矛、[illegible]
卡片● [illegible]　出現地圖● [illegible]



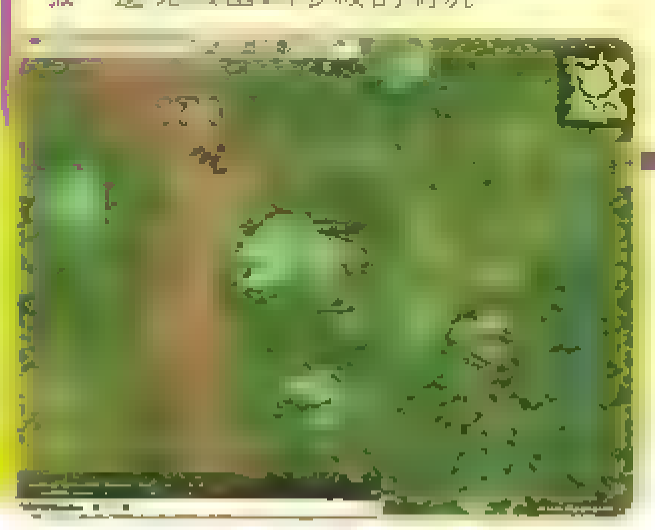


建議打法

蜂后的迴避率極高，加上牠所帶領的小兵—寒地特飛龍的迴避率、攻擊力皆強，所以打起來更顯得棘手，必須先引開飛龍群之後再專心面對蜂后。攻擊上，蜂后的luk、flee皆高，所以近戰系的無論普攻或暴擊都無法命中，大部分的時間都會浪費在miss、miss……上。不過蜂后雖然命中率極高，幸好攻擊力不強，只要前方有肉盾角色阻擋蜂后的攻擊，祭司專心地補血、適時地天怒，都能使獵人、巫師等職業輕鬆勝出，組隊才是此地最好的打法。騎士、刺客等角色即使有足夠的HIT可以命中蜂后，但是蜂后只要血量降低便會自補17xxHP，在無法給予巨大的傷害值情況下，只會變成拖延戰，最好的方式是能給予蜂后一次無法自補的傷害值才能解決。

建議裝備

不乃伊卡片：HIT+20武器、土人卡片：鎧甲轉為風屬性(衣服)。要確實命中蜂后必須依賴提昇命中率的卡片，木乃伊卡是比較平民化的選擇，獵人可以選擇裝上地帝箭矢。另外蜂后的雷鳴術的施放對象並不會針對正在攻擊牠的角色，是隨機式的選擇，因此的職業可以穿上土人衣服，避免被雷鳴秒殺的情況。



5



名稱	等級	體型
獸人英雄	60	大

屬性	種族	攻擊	攻擊力	INT	VIT	DEX
地2	人形	主動	2457~2717	1	[illegible]	[illegible]

AGI	LUK	HP	DEF	MDEF	EXP	JOB
60	60	290000	48	[illegible]	[illegible]	[illegible]

技能 加速術、雙手劍加速、武器傷害最大化、雷擊術、[illegible]、瞬間移動、速度激發、召喚小兵、召喚怪物

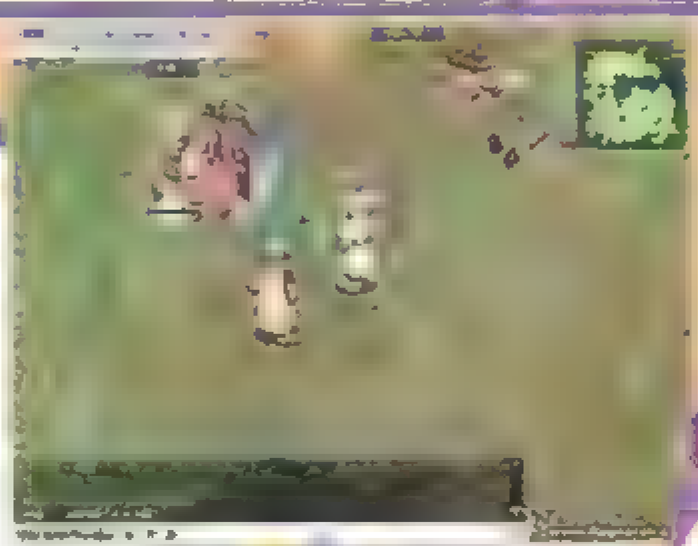
召喚小兵種類 獸人戰士長 **M.P道具** 鋼鐵、紅寶石、天地樹果實

掉落物 獸人英雄之盔、[illegible]、[illegible]之金屬、獸人刀、[illegible]、[illegible]之斧

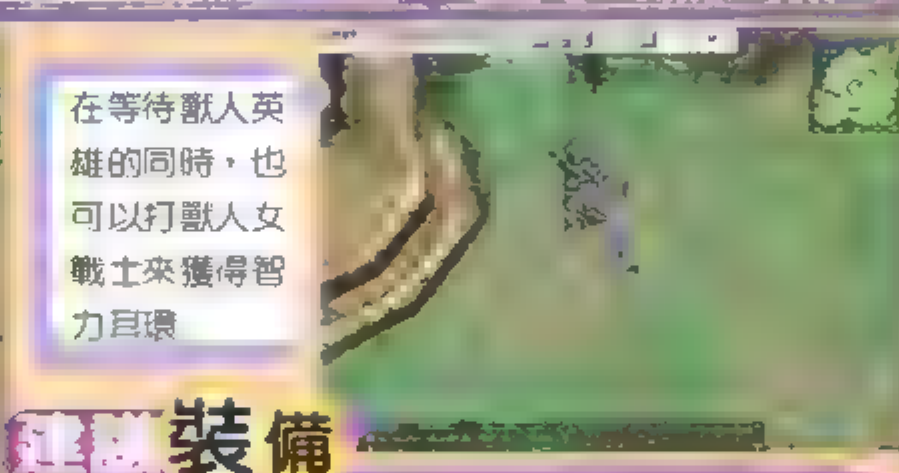
卡片 VIT+3、暈擊、[illegible]、石化無效 **出現地圖** 西獸人村(Gef_fild14，使用赤蒸發傳送功能到達獸人村落後進入左邊傳點)

建議打法

獸人英雄所需的命中率並不高，HIT188即可，在攻擊上並沒有問題，必須注意的是要擁有足夠的續戰力，也就是必須搭配一名祭司或是帶足了水和補充SP的物品硬拼，只要[illegible]避免同時面對小兵與BOSS攻擊，就能掌控損失血量，玩家可以利用獸人英雄移動速度慢、獸人戰士長移動速度快的道理，先將戰士長引開再好好料理落單的英雄，還是有希望可以單吃的BOSS之一。



獸人英雄的體積非常龐大，經過他身旁的人絕對不會漏看他



在等待獸人英雄的同時，也可以打獸人女戰士來獲得智力耳環

建議裝備

紅蛙卡片：人形系怪物傷害-30%、海葵卡片人形系怪物追加20%的傷害，在獸人村落使用插了海葵卡的武器可以收到極佳的效果，英雄與他的小兵獸人戰士長都是人形怪物，召喚的不讓麻煩的話，面對獸人戰士長可以考慮使用水屬性武器，清起這些召喚怪會比較快。

6



名稱	等級	體型
俄賽里斯	62	中

屬性	種族	攻擊	攻擊力	INT	VIT	DEX
不死4	不死	主動	1320~2000	[illegible]	[illegible]	[illegible]

AGI	LUK	HP	DEF	MDEF	EXP	JOB
85	[illegible]	[illegible]	24	45	[illegible]	[illegible]

技能 猛毒攻擊、施毒術、地震術、石化術、加速術、雙手劍加速、召喚小兵、召喚法老木乃伊

召喚小兵種類 蛇女 **M.P道具** [illegible]箱子、天地樹種子、俄賽里斯娃娃

掉落物 鋁、神之金屬、神秘紫箱、神之手、密刃、王冠、妖短劍

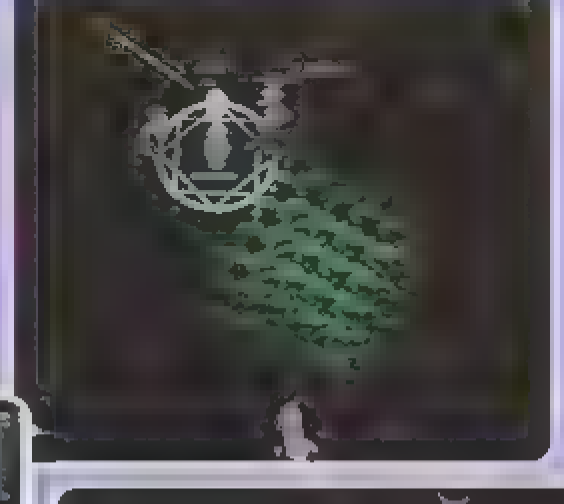
卡片 復活時HP/SP全滿 **出現地圖** 金字塔4F

建議打法

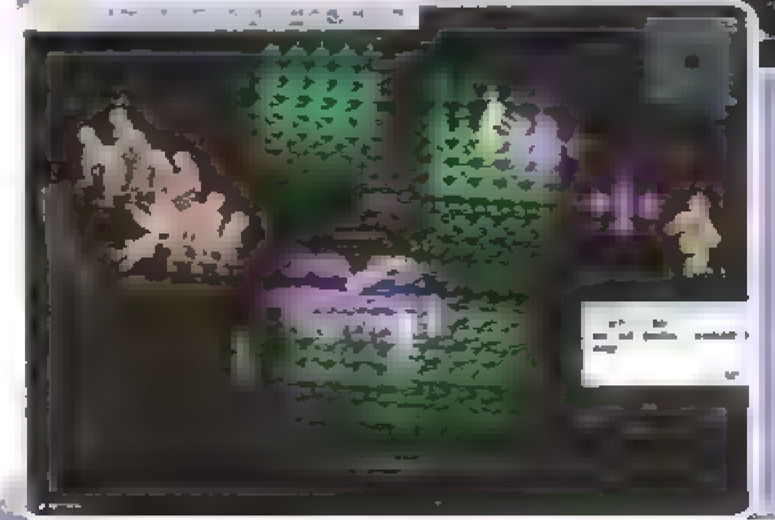
由於俄賽里斯的寶物－王冠是RO最受歡迎的高價品之一，再加上出現地點離城市十分接近，所以每當俄賽里斯出現的時刻，就會出現許多圍堵的玩家，甚至五分鐘內會被解決的搶手MVP。若是組隊打，當然必須要有血量高的角色承受所有怪物群的攻擊，輔助以強大的攻擊，甚至常常有騎士負責纏住王與召喚出來的狂暴木乃伊，由十字驅魔祭司發揮強大的攻擊火力，這樣也是頗有效率的方式。甚至在沒有蛇女擾亂的情況下，高VIT、INT的祭司也可以用治癒砲KO俄賽里斯，只要注意聖母的補充，相信可以在SP源源不絕的情況下獲得MVP！

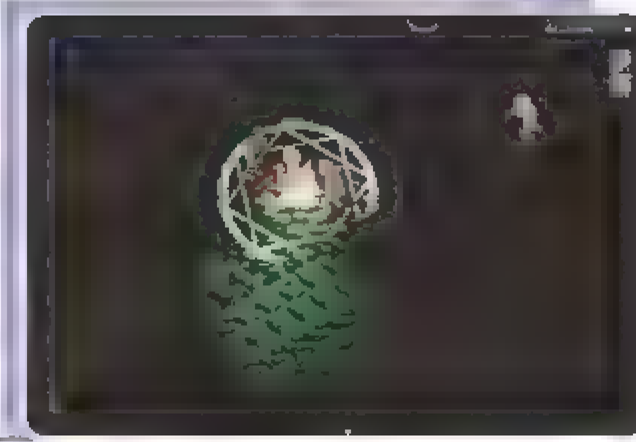
建議裝備

火屬性武器：對不死系為2倍傷害值。



俄賽里斯所在之處就有[illegible]圖中[illegible]祭司想用火屬性武器打怪的戰爭[illegible]





7

名稱	等級	體型
巴風特	66	大

屬性	種族	攻擊	攻擊力	INT	VIT	[illegible]
暗3	惡魔	主動	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
AGI	LUK	HP	DEF	MDEF	EXP	JEXP
152	[illegible]	[illegible]8000	5	40	9[illegible]	[illegible]

技能 瞬間移動、雙手劍加速、怒雷強擊、騎乘攻擊、連刺攻擊、加速術、[illegible]、召喚小兵、召喚怪物

召喚小兵種類● [illegible]巴風特 **MVP道具**● 惡魔角、天地樹果實、巴風特娃娃

掉落物 鋁、神之金屬、古老紫箱、髮夾、華麗金屬、死神之鐮、羊角頭飾

卡片● [illegible] **出現地圖**● 古城大廳、普隆德拉迷宮



祭司趁機唱起了美麗的十字驅魔

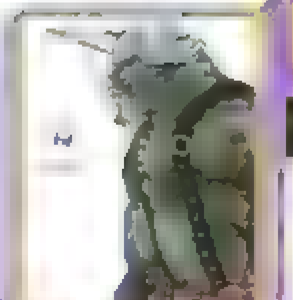
建議打法

巴風特堪稱最恐怖的MVP之一，普攻就有極大的攻擊力，更恐怖的是當牠承受遠距離攻擊時，就會發動10級怒雷強擊，不但範圍大、殺傷力也非常驚人，獵人或巫師這些血少的角色閃避不及的話，很有可能趴在一次的怒雷下。前方的肉盾角色若沒有祭司一次2000左右的補血量，喝白水也擋不下他的攻擊，組隊攻擊是面對巴風特的唯一方式

建議裝備

卡利斯格卡片（受魔法怪物傷害減少30%、盾牌）、土人卡片（鎧甲轉為風屬性、衣服）、木乃伊卡片（HIT+20、武器）、聖誕波利卡片（對暗屬性魔物增加20%傷害、武器）、米洛斯卡片（對大型怪物增加20%傷害、武器）。肉盾角色拿卡利斯格盾牌，可以大大減低傷害值，在後方的巫師、獵人則強烈建議使用土人卡片，絕對可以減少一半以上的血量損失，攻擊力雖然很重要，但是更重要的是撐得久才能獲得最後的勝利！另外，要能確實命中大巴風特極高的命中率，STR高的近戰角色建議使用4插木乃伊卡片的武器。

8



名稱	等級	體型
獸人酋長	80	大

屬性	種族	攻擊	攻擊力	[illegible]	[illegible]	[illegible]
地4	人形	主動	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
AGI	LUK	HP	DEF	MDEF	EXP	JEXP
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

技能 [illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]、瞬間移動、雙手劍加速、召喚小兵、召喚怪物

召喚小兵種類● 獸人弓箭手 **MVP道具**● 獸人英雄之證、神秘紫箱

掉落物 鋁、神之金屬、[illegible]、力量戒指、[illegible]、領導者頭飾

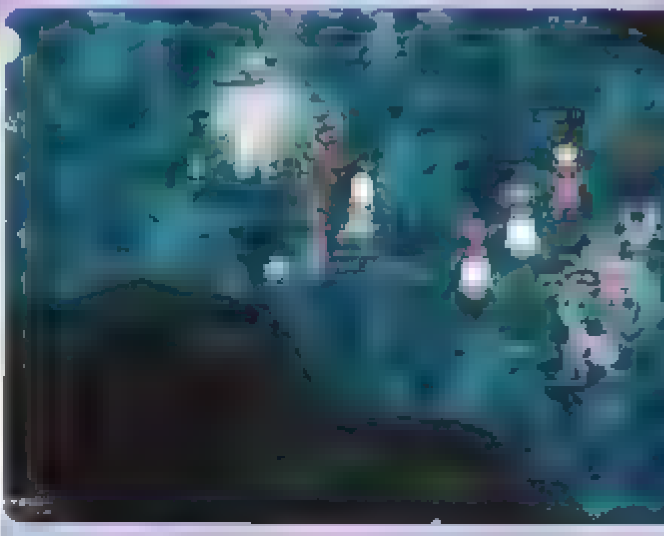
卡片● [illegible] **出現地圖**● 獸人洞穴2F

建議打法

獸人洞穴2F的地圖並不大，只要在該地圖多待一些時間就可以遇到獸人酋長，只要看到沿路滿地的屍體大概就是酋長出現了。他的飛踢非常有力，可以瞬間秒掉2000~3000的血量，不過幸好他的迴避率、防禦率並不高，魔法攻擊傷害值也低，只要有相當的血量和白水、SP加上一旁祭司的協助，相信近距離、高攻擊力的角色獲得MVP的機會極大，如槍體騎不停槍投加上貼身承受攻擊就常常成為獲得特殊經驗值的MVP。

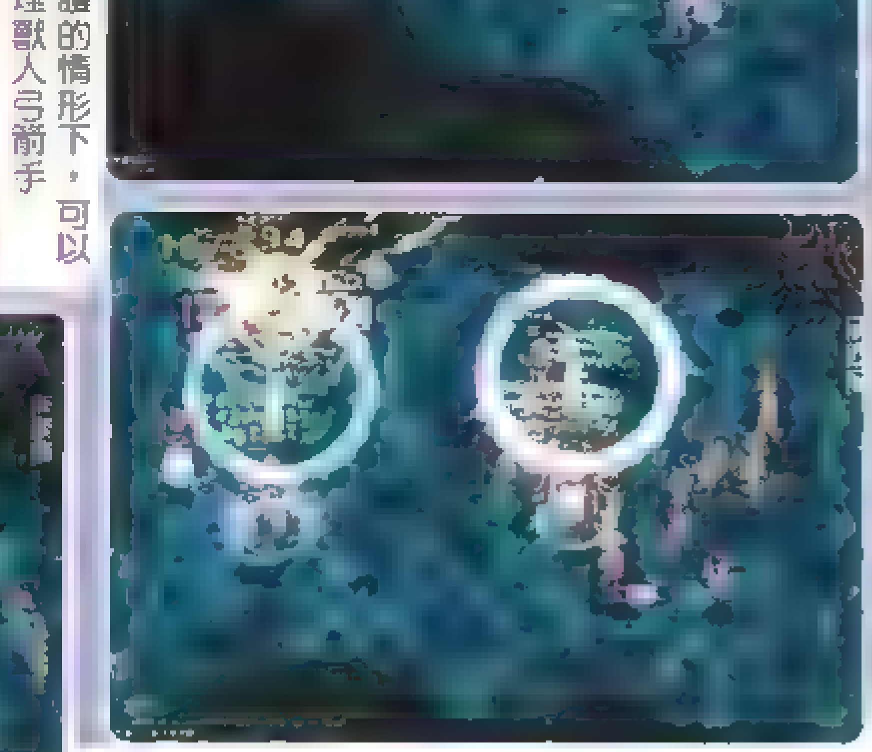
建議裝備

火屬性武器（對地屬性全物有2倍的攻擊力）、米洛斯卡片（對大型怪物增加20%傷害、武器）。由於酋長屬性為地4，恰好火屬性武器加成為200，也就是2倍的攻擊力，所以火屬性武器是對酋長的必備裝備，獵人使用插3張或4張米洛斯卡片的十字弓搭配火箭，相信也能得到不錯的效果



巫師在有祭司保護的情形下，可以直接以水球術清理獸人弓箭手







仙境不負責 改版講座

自從七月份的《傾城之戰》改版以來，到現在也已經過兩個多月，但是官方卻遲遲尚未釋出下波EP5.0改版的訊息。在韓國，目前已經開放了新二轉職業以及Juno城，而傳聞中的AMATSU(天津)城也即將在準備中。至於這些台灣什麼時候才會開放呢？據我所知結果，從原本的10月初改成11月中，而現在又變成了12月，在這段時間內會再提前或是延到明年都還是未知數，到時候或許有可能一口氣更新到最新的EP6.0版本也說不定！不管如何，還是先來看看之後會有哪些可能的改變。

※此單元內容以網路上的情報為依據，屆時還是以實際改版後的遊戲內容為主。

超期待 二轉新職業

這波的改版重點就在於新二轉的職業，其中尤其以修道士、十字軍及舞孃最備受矚目。不過現在要轉職可不像以前那樣輕鬆地講一下話就OK，可還是得經過重重的考驗關卡，下面就來對於各職業的轉職任務介紹一下。

※資料參考於各網站天野幻境和Reesion's RO仙境傳說網站，實際以官方實裝後為主

十字軍

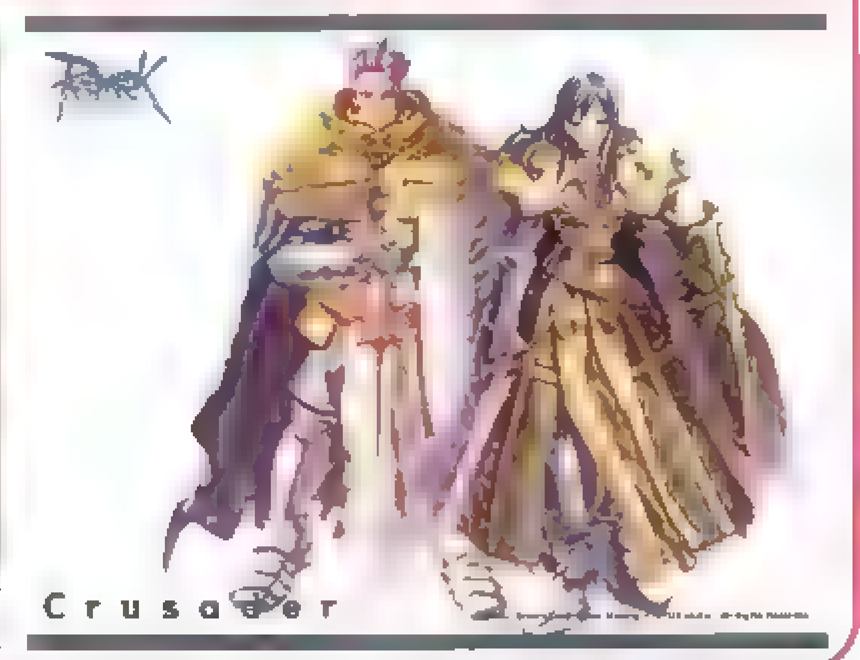
十字軍是由劍士所轉職的新二轉職，與重攻擊的騎士相比較之下，十字軍的特點就在於也善於防禦的特性。十字軍和騎士一樣可以騎乘大嘴鳥，技能方面也偏重於防禦系和區域系的技能，使用武器則以單手劍和盾為主，也能靈活運動雙手槍，只是在槍技方面並沒有太多實用的技能。

就-職-任-務

1. 可先至主城普隆德拉右上方的大聖堂購買「幸運珠鍊」並裝備上，在整個轉職過程中都要全程裝備。
2. 身上要攜帶有「忠誠之證」和「神之手」這兩樣物品，忠誠之證可以從卡利斯塔利歐身上取得，神之手則可由敏塞里斯、狂暴」惡魔及」惡魔身上取得。
3. 前往普隆德拉城2-1找十字軍隊長去請轉職。
4. 在普隆德拉城下監獄尋找痛苦的人，過程中只能閃躲，不能攻擊怪物。
5. 到主城普隆德拉右上方的大聖堂找教堂執事考試，他會從30題的問題中選出10題問題，必須要考90分才算通過，如果失敗的話，第二次以後只需要考80分就可以通過考試
6. 攜帶一瓶「聖水」到普隆德拉城2-1找守護騎士後傳送到試煉之宮，只要在5分鐘內將所有怪物消滅即可過關。
7. 去普隆德拉城2-1找十字軍隊長說話後就正式轉職成十字軍

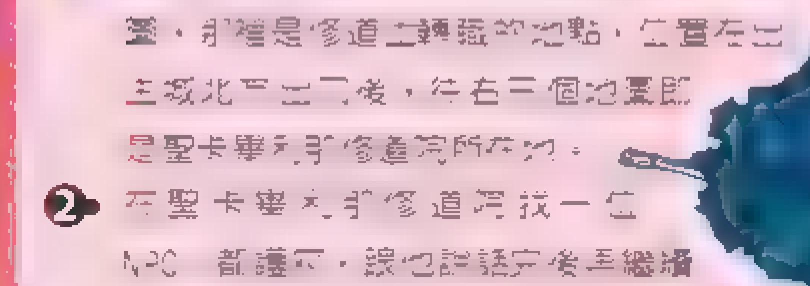


十字軍的十字攻擊是帶有聖屬性的效果喔！





修道士

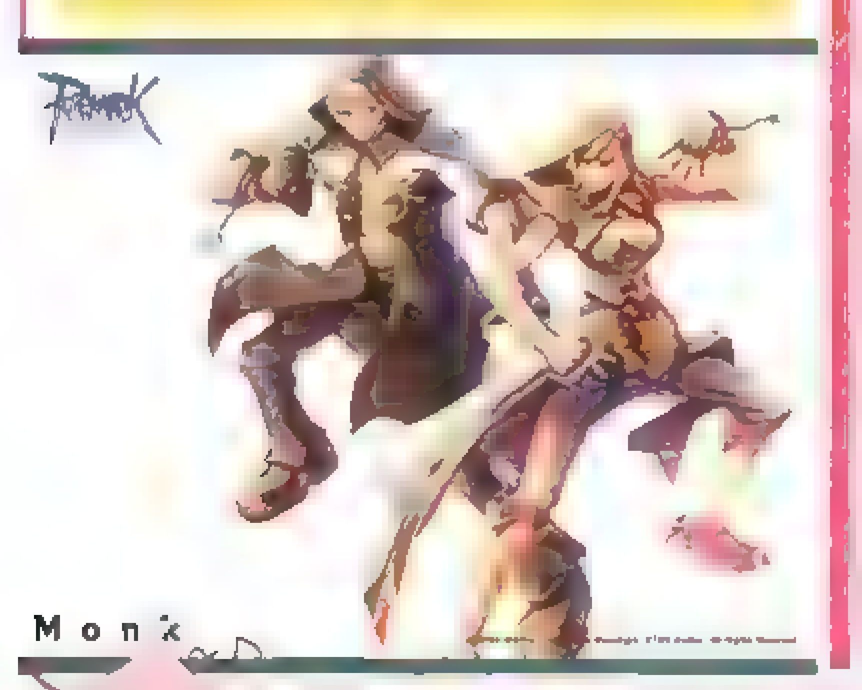


是由服事所轉職而成的第二轉職，也有人稱為武僧，是以修練自身肉體極致為目的的武鬥派職業，所修練的技能都是以實戰為主，其最大攻擊倍數是所有職業中的NO 1。不過要修練到最終奧義的話，在技能分配上非得要非常謹慎才是，不然可能會造成一生的遺憾。附帶要提醒的是，由於是主司破壞的職業，所以在成長階段的能力值分配上可能就得偏向於Str、Agi及Dex這些對近身戰有幫助的點數上。

就-職-任-務

1. 首先前往prt_monk(聖卡畢利那修道院)地圖，那裡是修道士轉職的地點，位置在普隆德拉城北門出口後，往右三個地圖即是聖卡畢利那修道院所在地。
2. 在聖卡畢利那修道院找一位NPC「護衛」，跟他說話完後再繼續往裡頭走。
3. 之後在右邊的建築物有一位NPC「無害長老」，跟他提出轉職申請後，他會要求你帶幾樣道具來找他，道具內容是採隨機挑選的。
4. 將要求的道具交給無害長老之後就再往北方走，就會看到一座墓園，裡面有一位名為「多哈」的NPC，他會出一道要你重組文章的問題考你
5. 通過多哈的考試之後，接下來你必須尋找一位叫做「福司」的NPC--他就躲在整個地圖的某個角落(目前並未得知正確位置)。找到之後他也會問你一些問題，慢慢回答。
6. 接下來要找位名為「巴修」的NPC，他位於修道院的內部，他會出兩個考驗給玩家從中選一個來完成，一個是馬拉松賽跑，另一個是採集蘑菇，如果對所選的考驗不滿意的話還可以中途停止來換成另一個考驗。
7. 然後就到修道院的最裡面找名為「倒文」的NPC，他會將你傳送到試驗場，這個試煉跟刺客的轉職任務差不多，都需要穿過一座迷宮，不同的是這迷宮裡頭可是有許多怪物的唷！通過後再回去找倒文。
8. 最後就在去找無害長老，他會給你一瓶需要讓你喝下，然後就經過一段儀式之後就順利轉職了，他也會給你一些修道士轉職的禮物。





Monk

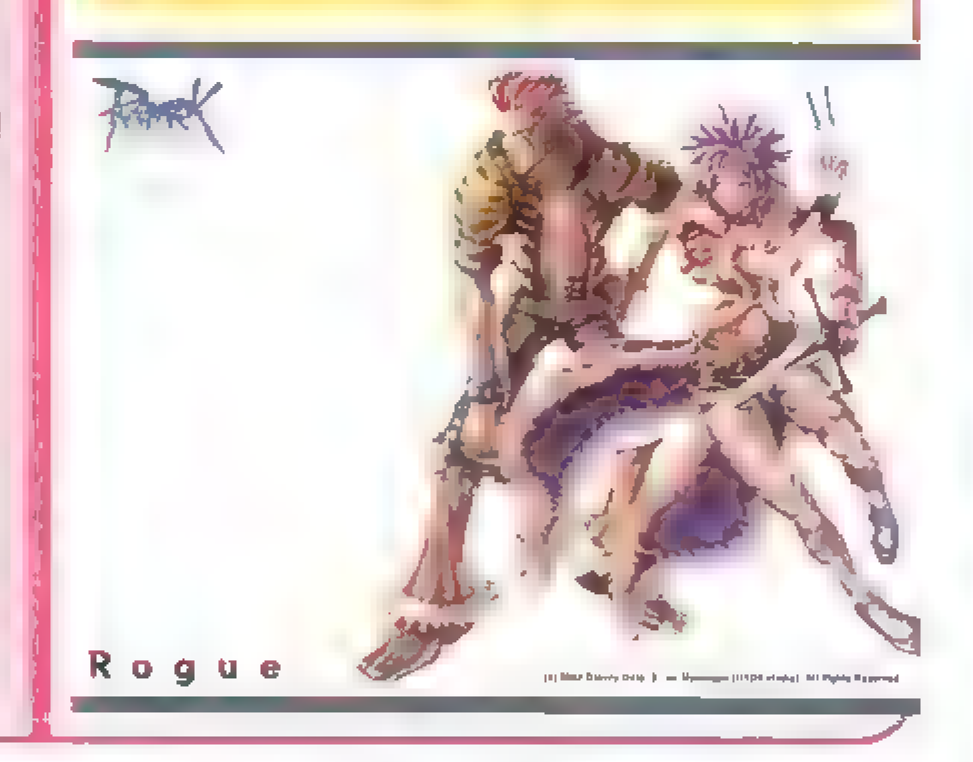


強盜

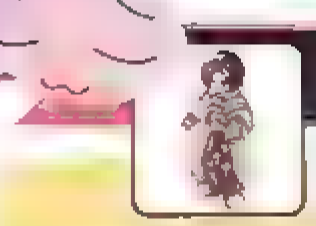
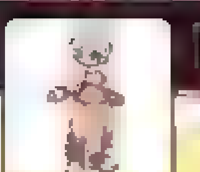
就-職-任-務

1. 首先前往地圖編號Cmd07的倍稀燈塔島的地圖，找到燈塔的地下室內就是強盜工會
   [illegible]
2. 先到地下2F的強盜工會找一名為瑪姬的NPC筆試，她會出10道問題考你，90分以上即通過考試。
3. 通過之後回到上一層地下1樓去找一位NPC「史密斯特拉」，他會隨機叫你帶一個道具和10000z給他，將東西帶回來交給他之後就可前進下一道關卡。
4. 完成上一道步驟之後，史密斯特拉會隨機叫你去找下列的一個NPC。
   安多尼奧：位於Cmd04(克克魔東海岸)地圖，位置是在燈塔島往上再左的那地圖即是
   亞拉剛斯：位於Cmd09(要塞都市 山特樂曼 南)地圖，位置是在燈塔島右方地圖即是
   霍庫雷恩：位於Cmd09(要塞都市 山特樂曼 南)地圖，位置是在燈塔島右方地圖即是
   非爾曼松：位於Cmd07(燈塔島)地圖，也就是目前所在的地圖
6. 找到指定的NPC後，他會開啟地道讓你返回到強盜工會，途中會有怪物來阻礙你的前進，想辦法去通過它。
7. 通過地道後會回到強盜工會的地下2樓，再去找瑪姬就可以轉職。

由盜賊所轉職而成的新二轉職，與刺客比起來，強盜更比較像是盜賊的進化型態。攻擊技能方面有強化弓箭的部分，是除了弓箭手及其二轉的職業外，以弓箭做為主攻武器的職業，並有為其專門設計的專屬弓箭，感覺就像是比較另類的弓箭手。其他的技能則是以輔助性質的技能居多，更有除了商人的低買之外能以低於商店價向NPC便宜購入物品的技能，不過這種買賣的事情還是交由商人來會比較好，畢竟，強盜也不能開錢店阿！

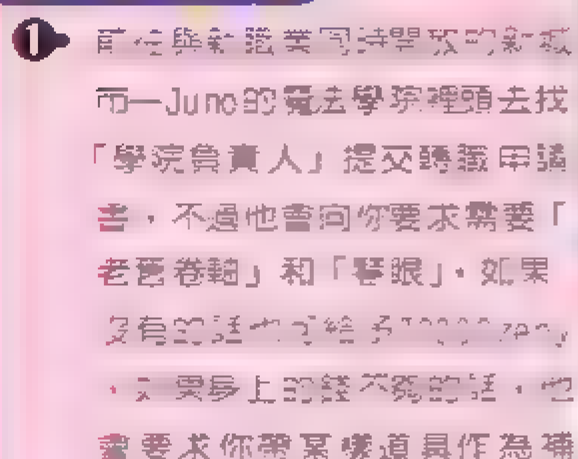


Rogue

賢者

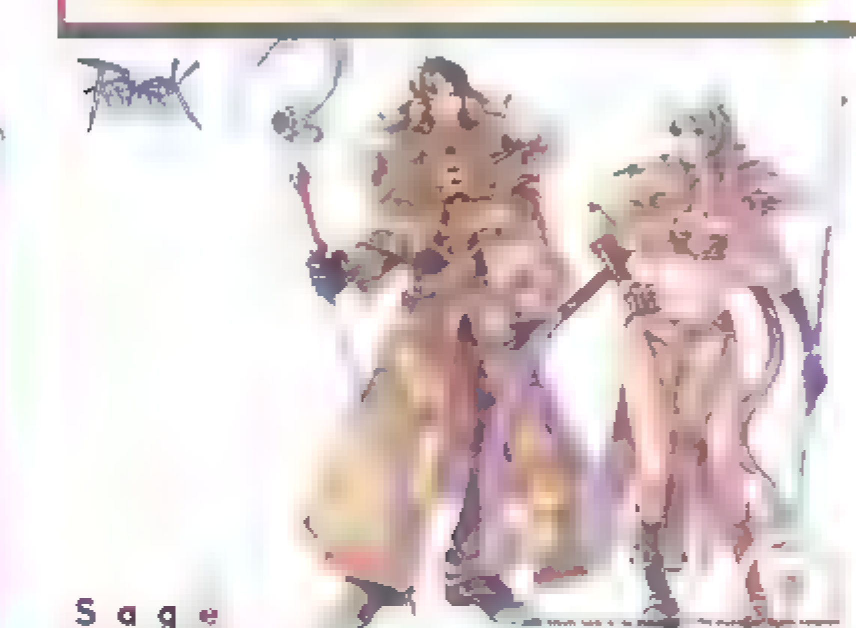
賢者是由法師所轉職而成的新二轉職，跟巫師的攻擊法術比起來，賢者的攻擊方式更像是風水師般的利用屬性來作戰，例如可以讓所處附近地區轉變成自己想要的屬性，或是在同伴的武器上賦予屬性，在一個隊伍中有賢者專司輔助的話，對戰力能有大大的提升，想想，一名裝備了[illegible]的利害再配合上屬性加成的話…



就-職-任-務


▲賢者可以邊跑邊施法喔！

1. 前往與新職業同時開放的新城市—Juno的魔法學院裡頭去找「學院負責人」提交轉職申請書，不過他會向你要求需要「老舊卷軸」和「蛇眼」，如果沒有的話也可給予[illegible]zeny，如果身上的錢不夠的話，也會要求你帶某樣道具作為補償，如此一來他就會把金額降低至30000zeny了。選擇給予道具的話，老舊卷軸可以由妖道身上取得，蛇眼則可由梅杜莎和烏賊身上取得，[illegible]
2. 之後就要接受魔法學院的學、術科考試，首先「學科考官」會隨機挑選20個問題問你，只要80分以上即合格。
3. 接下來的是術科考試，「術科考官」會對你進行三次戰鬥考驗（內容未得知），結束後還會出三個考題，可任選一個來進行並完成論文。
   (1)找魔法學院的歷史教授，他會要求你收集與天地樹相關的道具。
   (2)找魔物博物館的生物學教授，他會分兩次請你收集魔物的收集品。
   (3)找生化科技研究所的物理學教授，他會要你帶道具前來，而這個道具必須藉由其他職業的幫助才可以獲得。
4. 帶著論文到Juno「賢者之塔」就可以轉職了。





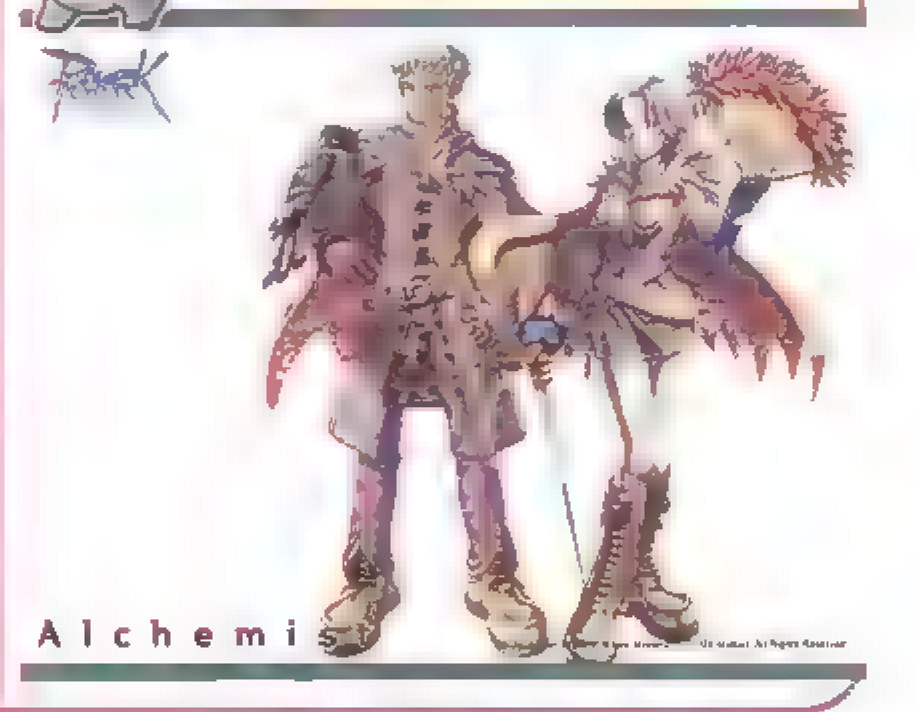
鍊金術士

是由商人所轉職而來的新二轉職，與鐵匠專司鍛造比起來，鍊金術士則是專司道具的製作，尤其更能研發出有生命的人工生命體召喚？來幫助戰鬥，至少在目前的資料上是如此，如此一來，或許大家會將鍊金術士暱稱為召喚師吧笑！這個就等官方正式改版後才能有更詳細的確認。而除了這之外，其也還能利用各種化學藥品如毒藥、火藥等來進行戰鬥，戰鬥力方面也是不容小覷

就-職-任-務



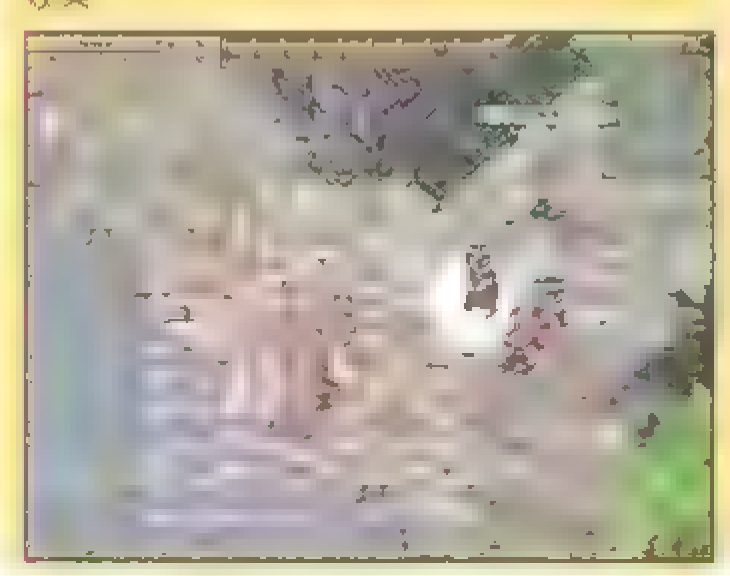
1. 前往艾爾帕蘭的鍊金術士研究所提交申請，他會要求你帶「老舊卷軸」和「高級鐵砧」給他，或是給予5[illegible]zeny和某特定道具就可以參加轉職測驗。
2. 跟研究所東南方屋子裡的NPC—「拉斯吉金」說話，他會從出10道題目給玩家回答，不過如果你的商人Job [illegible]的話就可以略過筆考試，題目是採隨機抽樣出題。
3. 再跟研究所南方屋子裡的NPC—「卡盧西亞」對話，他要你學習藥水的製法，首先準備空藥瓶和空瓶各三瓶，紅色、黃色及白色藥草各一片，最後可獲得紅色，黃色和白色藥水各一瓶。
4. 然後到研究所西南側的屋子找NPC—「魯蒙特」回答問題，這時請先完成染料任務，染料任務在此就不再多加敘述。
5. 最後研究所左上的屋子找NPC—「尼可拉斯-步魯拉美魯」解釋找單字問答任務，將書面上正確的單字選出來即可過關。
6. 問答結束後，他會交予「巴恩」和「巴吉恩」兄弟的任務，這時也會給予玩家解任務所需的道具。
7. 前往Juno找巴恩和巴吉恩兄弟（任選兩兄弟其中一人就可以）。
8. 完成後再回到鍊金術士研究所找NPC「賓聖特」，他會叫你到二樓找所長說話。
9. 跟所長對話完後再回去找「賓聖特」就可轉職。

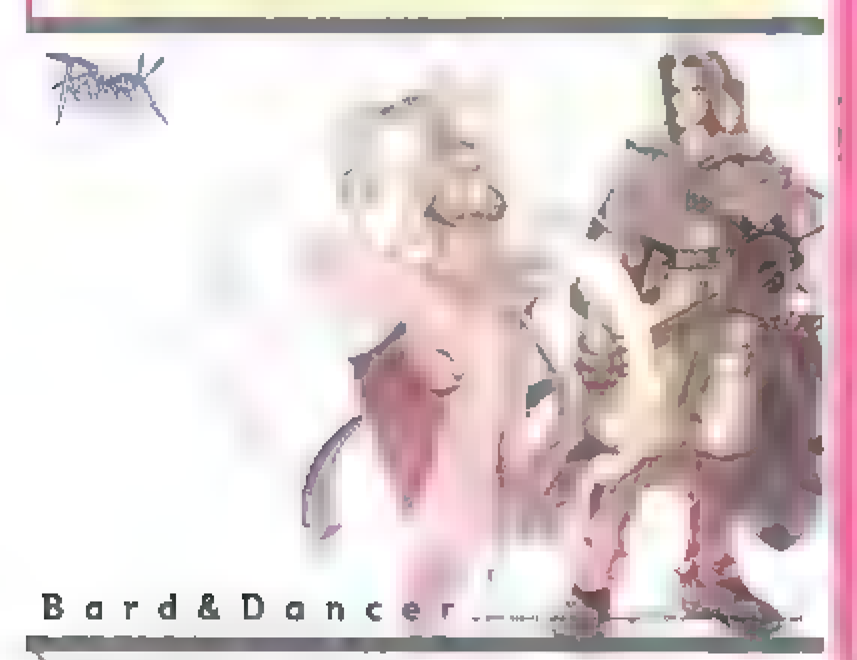




吟遊詩人&舞孃

是由弓箭手所轉職而成的新二轉職，男弓箭手是轉職成吟遊詩人，女弓箭手則是轉職成舞孃。吟遊詩人和舞孃主要是藉由著歌聲和舞蹈來提升隊友或是降低敵人能力，且歌聲和舞蹈是個別核算加成的，也就是可以有加倍提升能力或是加倍減低敵人能力的效果。





轉-職-任-務

◆吟遊詩人

1.跟位於克魯島的「流浪的吟遊詩人」說話就能申請轉職，只是需要你帶朵花給他才好，但不要拿商店有賣的花給他，只有像是愛特花、西納雷花或是幻想花這類的非賣品才可

2.接下來就是要去到聖誕村跟史諾諾成為朋友，只要依照順序跟聖誕村的所有村民說過話就可以了。(備註：史諾諾就是雪人，也就是說這任務也就是聖誕村任務，一切都等正式改版才能揭曉。

3.完成之後再回去找「流浪的吟遊詩人」說話，而現在他就要給玩家來個聽力大考驗！只要跟著他所唱的節奏選出同樣的節奏就可以了

4.在那之後，就要去收集樹枝(目前尚未明瞭是哪種樹枝，「小樹枝」是最有可能的物品)來讓他幫你做成樂器，做好後就可以轉職了。

◆舞孃

1.到克魔島的小劇場(job duncer)裡頭跟一位名為艾爾的NPC對話來申請轉職

2.一開始艾爾他會跟你要求一些道具，需要2~3種的收集品(內容不詳)以及一個鞋子，當把他要求的物品交給他之後，他會叫你去找下一個NPC--波爾瓦吉。

3.找到「波爾瓦吉」之後，他會出十道題目問你，但就算沒有全對也是可以通過

4.當三者完成之後，接著就要進行最後的考試科目--舞蹈，「波爾瓦吉」他會將你傳送到考試場，接受考試。考試的內容節拍測驗，主考官會要你跟著前頭踩一下地上的方塊，並且要注意踩下去的時間是否跟著節拍，沒有在規定的時間內踩下去的話就算是失敗。

5.通過節拍測驗後再跟「波爾瓦吉」說話就可以轉職了。

Juno區域簡介

在EP5.0的改版中，除了新職業外，最主要的也是多了座浮在天空的Juno城，也由於賢者都是在此城轉職之故，有人也稱呼為賢者之城，或因為飄浮的關係稱為天空之城(跟某遊戲的外掛毫無關係喔！)，不過正式的譯名還是等新幹線決定吧。

而在前往Juno的路途上，會經過一座秋意盎然的山，這邊也會有很多新增加的怪物在此出現，而山頂就是通往Juno的入口處。Juno城予人的第一印象是座蠻機械化的都市，也能漂浮於天空的動力來源想必跟這些機械有著很密切的關係存在。除了這兩個區域，還有一個充滿岩漿的洞窟，怪物也都是跟火焰有關，像是火焰蝙蝠、火焰大腳熊等等，不知道這邊的怪會不會有很好的寶呢?!說得再多，倒不如直接來看看關於這些新區域的圖片還比較能快速的讓各位心裡有個譜。

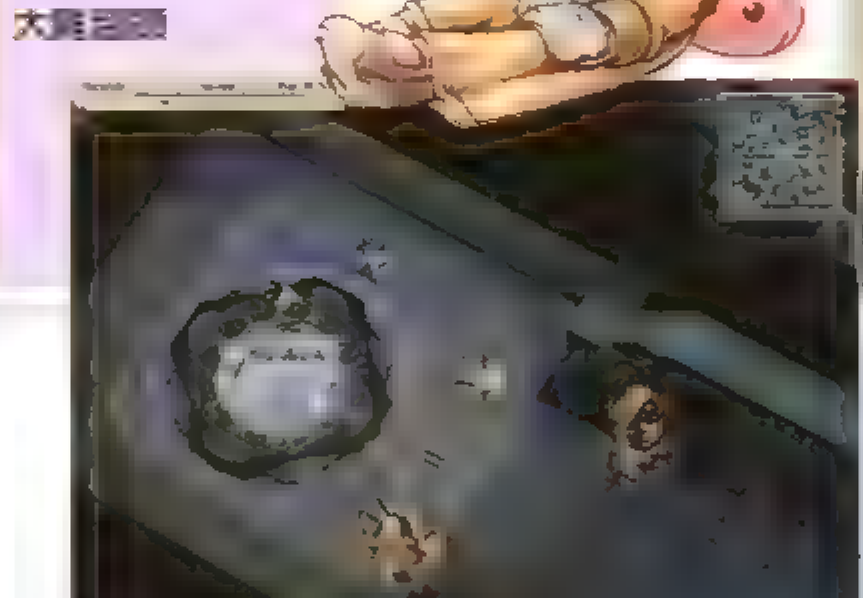




※感謝圖片由巴哈姆特「science」(小科) 提供同意轉載



◀山上的高等大嘴鳥正悠閒得到處亂晃，不知道自己在不久後的將來即將大難臨頭

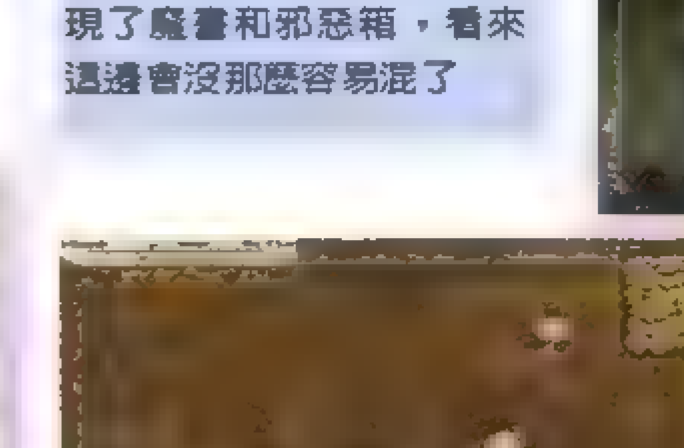


▲在鐘塔3樓的鐘怪區也出現了魔書和邪惡箱，看來這邊會沒那麼容易混了

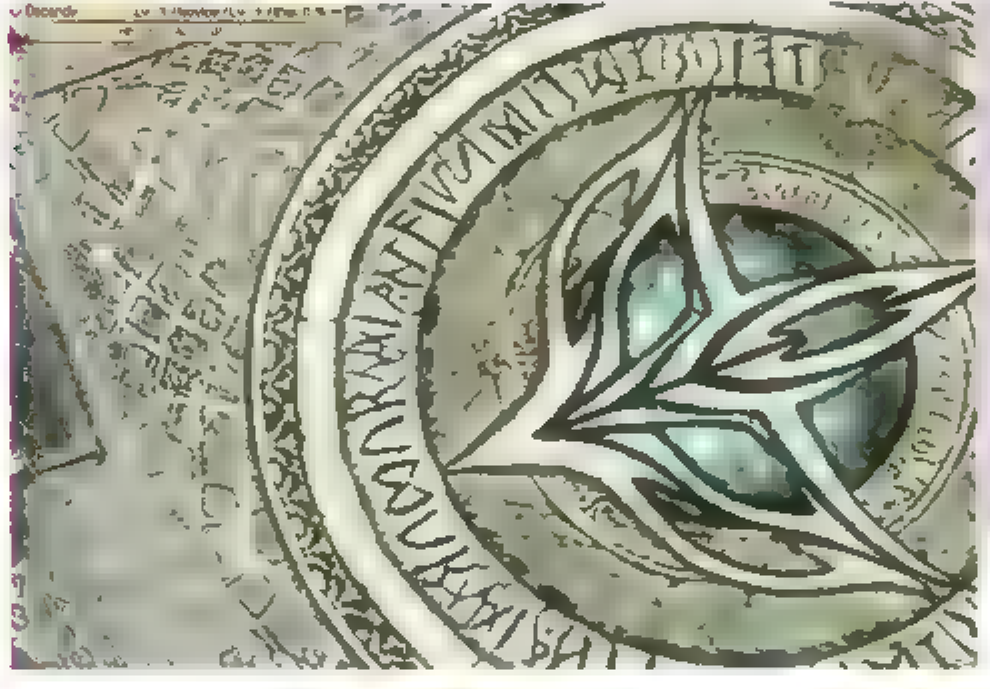
▲Juno的商店在販賣有洞皮帶，價格上還非常大眾化喔！



◀在蟻洞一樓竟也出現了蟻后



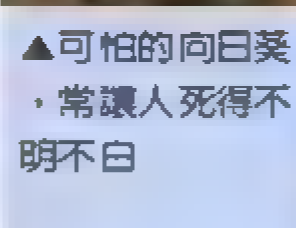
▲吉芬塔地下一樓多了許多紅蒼蠅，看來這邊不再是一轉職容易升級的場所了，不過對於二轉職來說倒是不錯的修練場



▲代表著Juno象徵的紋章



▶圓帽也有地方可以購買了



▲可怕的向日葵，常讓人死得不明不白



▶發光的石像，是傳聞中最偉大的賢者

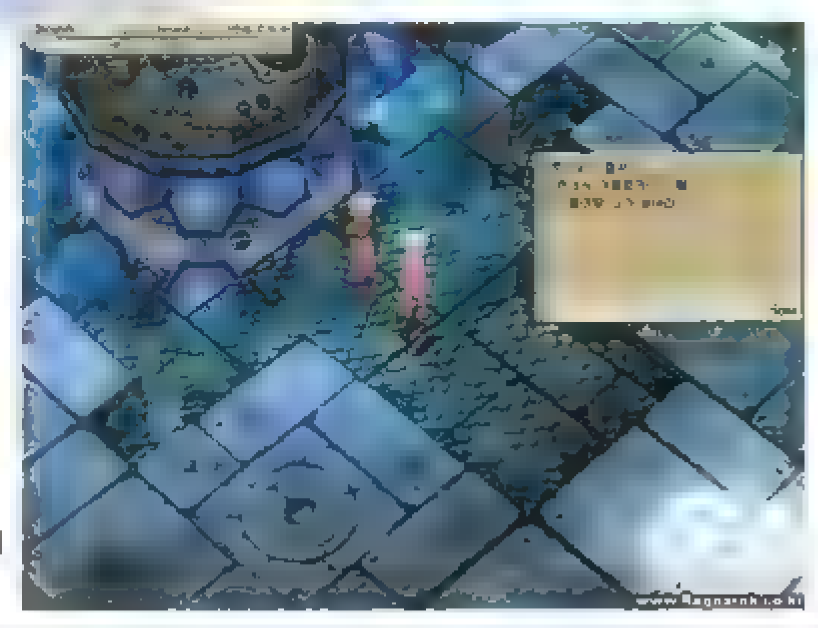


▲哈比別老是追著我嘛！去追別人啦><



▲德古拉出現在吉芬塔地下2樓





▶怪異的機械

仙境同盟會

仙境不負責改版講座

Juno 區域新怪

※怪物名稱皆為直譯或外型或一般的通用稱呼，實際名稱以新幹線公佈為主



高等大嘴鳥
grand peco

大嘴鳥中的貴族階級，生長在海拔高處，由於尾巴色澤的關係，也有人稱呼牠為彩虹大嘴鳥。



向日葵
geographer

食人花的強化版，也是生長在高山地帶的植物，疑似會使用埋在地底下的莖遠距離攻擊入侵的人們。



水桶鴨
galapago

戴著墨鏡、抱著水桶，一派悠閒的模樣，或許也很出人意料的牠會有很強的戰鬥力，就像那些可愛的海獺和海豹般……。



火燄蠍
gig

堅硬的外殼使得牠比生活在沙漠的蠍子更能耐高熱，生活在人類所無法忍受的高溫度地區，像是火山口旁等等。



天啓假人
apocalypses

經由鍊金術所誕生出的無機生命體，傾盡全力維護執行當初所賦予的命令。



長老
elder

精通各項法術的法師，頭上的火團應是他的法力來源，只要將它熄滅後，長老的威脅性將去了一半以上。



偽・天使
fake angel

披著天使的外貌，其實內裡正是不折不扣的惡魔，只要一放鬆戒備，小心可會被他趁虛而入。



哈比
harpy

又稱為人面鳥，人頭鳥身的牠，生性殘忍目喜食人肉，通常下手的目標都是落單的旅人，所以當通過有哈比出沒的高地時，千萬別讓自己孤單一人。



德古拉
dracula

乃大名鼎鼎的吸血鬼，常出沒在陰森暗黑的古建築中，喜食人血，尤其年輕貌美的女性更是他們的最愛。



火燄小惡魔
diabolic

小惡魔的親戚，居住在充滿火燄的地方，伺機等待迷途者的上鉤

沙邱巴斯
succubus

在巴比倫神話中，會進入男子夢中吸取其精氣的女妖，又稱為夢魔。美艷的外貌，常讓許多男子欲一親芳澤而白白送上了自己的性命。



因邱巴斯
incubus

在巴比倫神話中，會進入女子夢中吸取其精氣的男妖，又稱為夢魔。帥氣的外貌，是他誘騙女子的最佳利器。



提琴妖
violy

時常演奏著提琴的神秘女子，據說這是超過百年的提琴成精後藉由能力控制女子並透過她來攻擊獵物。



小魔女
zherlthsh

艾斯恩魔女的強化版角色，不過有可能還是跟艾斯恩魔女一樣，很難能見得著她一面的



梅杜莎
medusa

傳說中頭髮是由活生生的[illegible]集合而成的女妖，只要雙[illegible]與她對看一眼的話，就會全身石化，是非常[illegible]的妖怪。



雷德怪人
rybio

[illegible]



火怪
blazer

全身著了火的一團物體，讓人無法分辨牠的原貌，但根據體型及大小推斷，應該有可能是一隻著了火的野豬。



火燄蝙蝠
explosion

全身冒著火光的蝙蝠，隨隨看就像是飄浮在空中的火球，被碰到可不是好玩的。



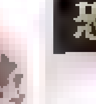
山羊
goat

極度凶暴的高山綿羊，只要是威脅到牠的安危，不管是人類或是其他怪物，牠都會奮不顧身地用牠頭上那對角來對付。



灰熊
grizzly

雖名字為灰熊，可是毛色卻不是灰的，而是呈現火燄光澤的火紅色，或許叫牠火熊會來得比較恰當吧！



恐怖夢魘
nightmare terror

夢魘的進化型魔物，由於有不可思議的魔力包覆著牠，使得見到牠的人都會感到莫名顫抖，進而失去戰意而逃。



黑暗執刑者
phendark

從黑暗而生的怪物，手中拿把巨大的夾子，會把他相中的獵物活生生地生剝凌虐致死。



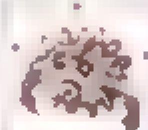
直昇機哥布靈
rotar zairo

與噴射哥布靈一樣有著強烈的發明慾望，駕駛類似直昇機的機械盤旋，看起來不是很牢靠，隨時會機械停擺而墜機似的。



紙妖
the paper

全身就像紙一樣的輕盈，會趁你不注意時偷偷接近然後勒緊，是很難纏的怪物。



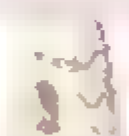
火燄朽魔
demon pungus

生長在高熱地帶的朽魔，是朽魔的強化型態之一。



火燄鑽蜥
driller

鑽蜥的火燄型態，生長在高熱地帶，會藉著與環境同化的能力而讓人不易察覺牠的存在。



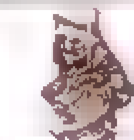
睡魔泥人
sleeper

住在火山地帶的泥人，如果不仔細查看的話，根本不曉得牠已經正準備偷偷接近你來伺機攻擊。



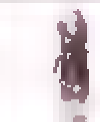
熔岩巨石怪
lava golem

從岩漿中生出的巨石怪，全身都覆蓋一層熔岩，在還沒接近之前，那高溫已經可以殺人，更別說可以與它正面對抗，要對付它可需要十足的勇氣。



法老衛士
pasana

守護在法老身旁的護衛，只要是擔敢對法老不敬者，他手中那把大刀絕對不留情。

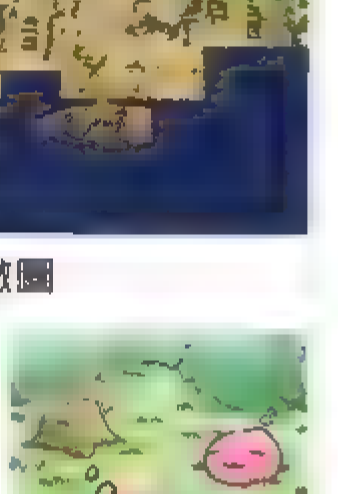


法老王
Pharaoh

法老是古埃及國王的統稱，擁有神秘力量的他，將是權闊禁區者的夢魘。

AMATSU（天津）區域

目前韓國也正式實裝了AMATSU這一區域，這是連同Juno為同一梯的改版內容，就如同之前的夢幻之島&龜島這般的關係。天津的意思，並不單純是指地名而已，而是記載在「古事紀」裡頭，從日本古歷史以來統治日本的神祇—天津神，而像河童、天狗這些怪物則被稱為國津神，日本的古歷史就是由這兩種神種族間的戰爭所引發而來。

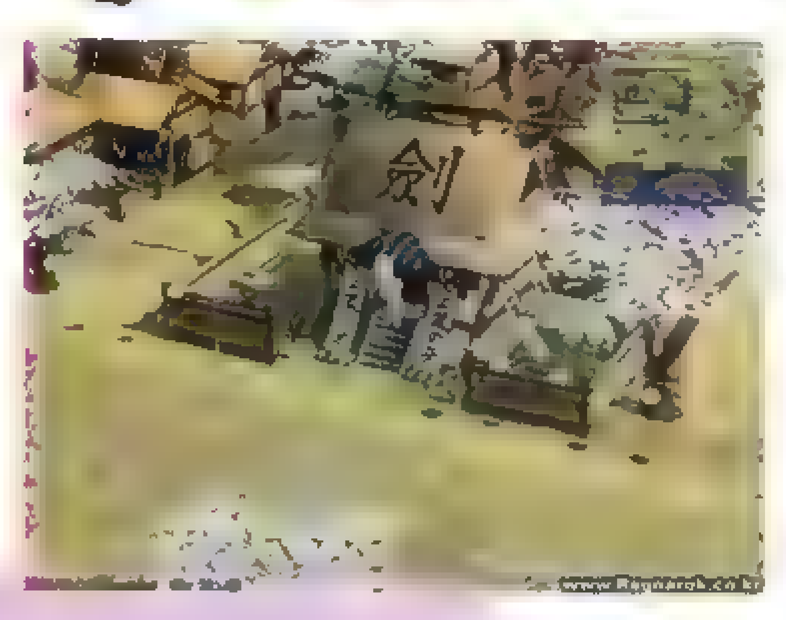

▲AMATSU鳥瞰圖

前些天在新幹線官網上也出現了要玩家期待AMATSU出現的公告，並也為AMATSU暫時取名為「美麗之島」，從這跡象上來看，有可能先開放AMATSU，之後再開放Juno和新一轉職，要一同開放的話，感覺上是有點不太可能，不過還是請玩家們多多期待了，接下來我們就來看看AMATSU它的美麗風光以及屬於這日式風格的新怪。



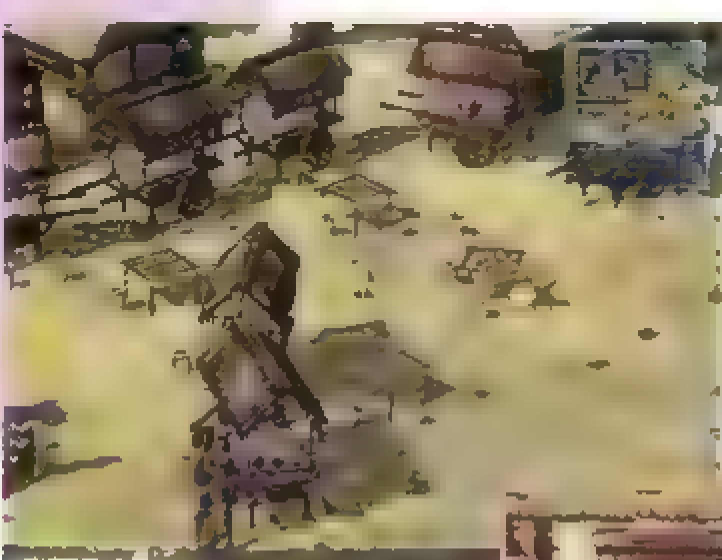



※感謝圖片由ROmo3網站提供同意轉載

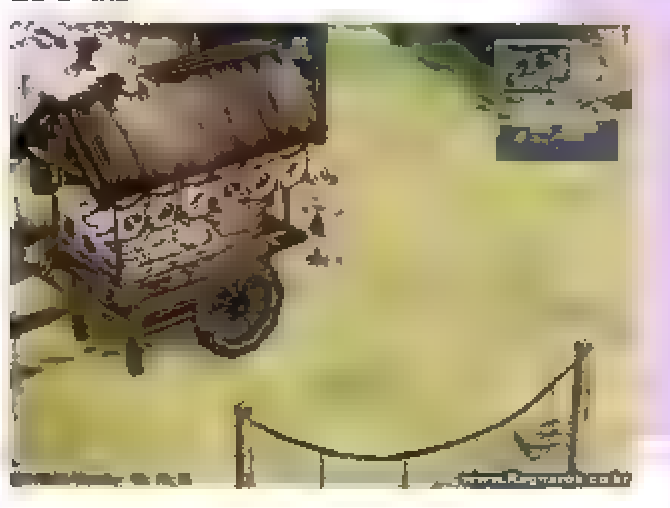

◀武器店外觀，屋頂上有三把劍，三刀流？難道店長是傳聞中的那位……

▲雕工細緻的小橋

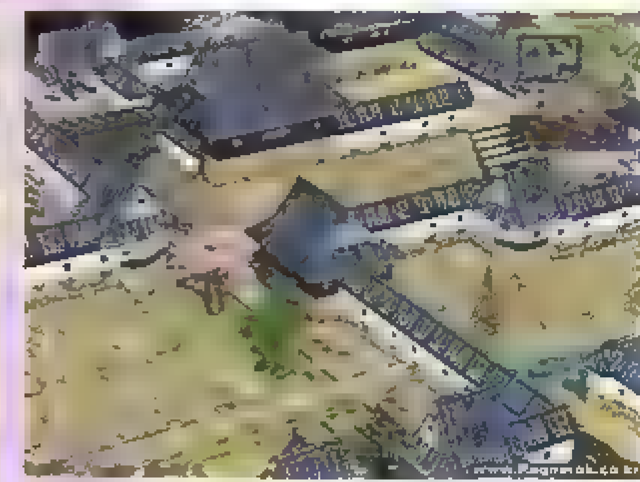



▶露天的小市集，有很多賣吃的小攤


◀港口邊的風光


▼露天叫賣的小攤

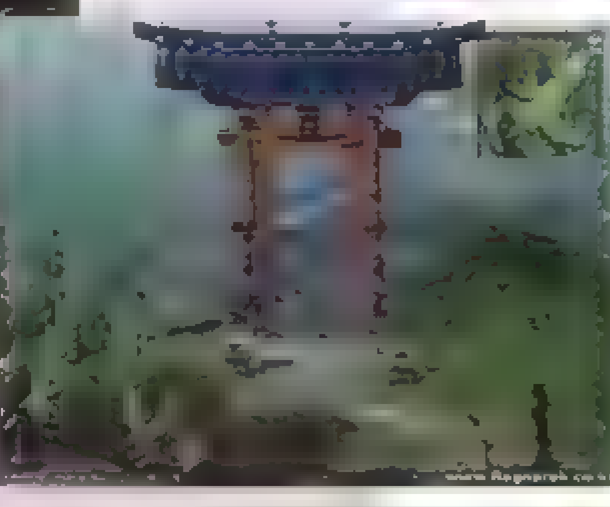




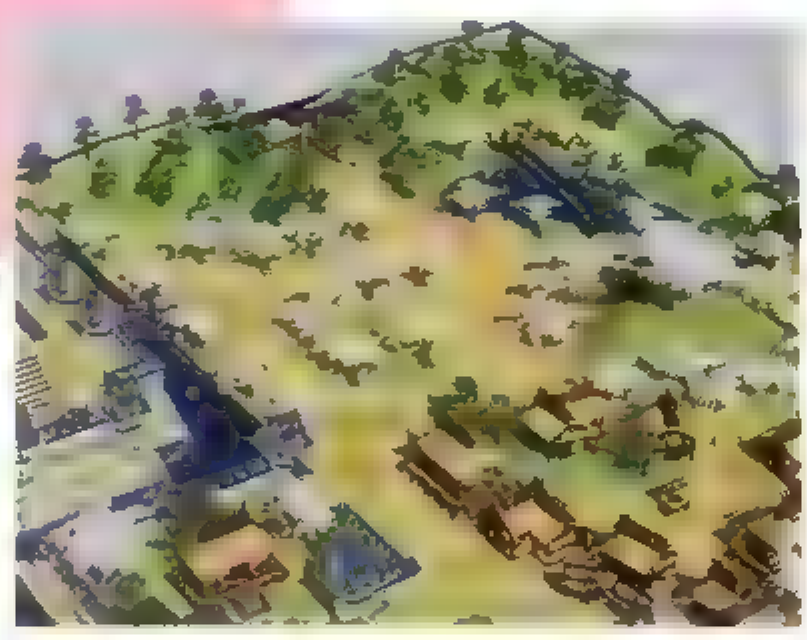




◀壓製醬菜的甕罐



▶ 通往天津村內的通道



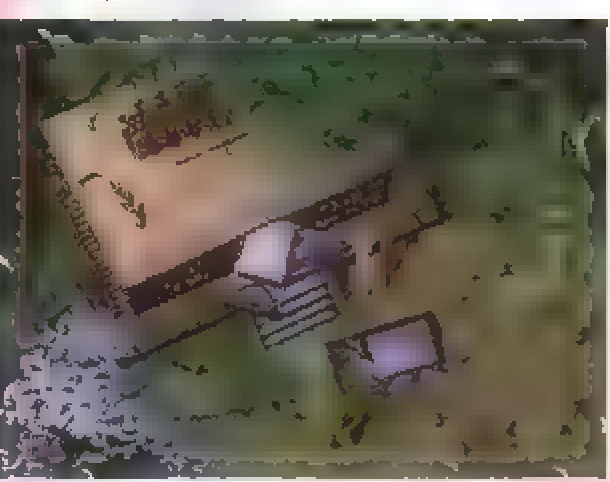
▲村中一景

▲港口一景



▲賞櫻情趣

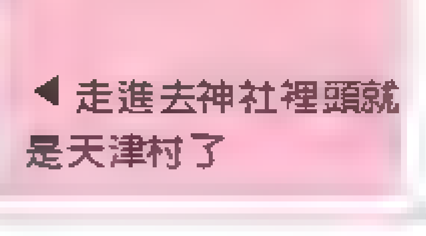
▲城內一景



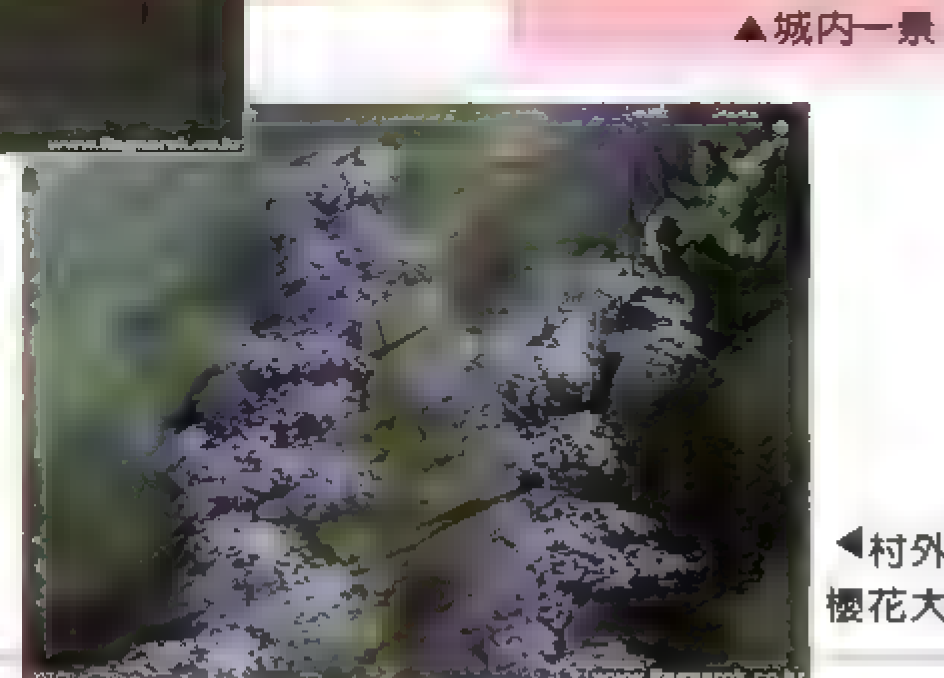
▲廢棄的房舍

▲重力星人不就是韓國重力社嗎！也就是RO的製作公司





◀ 走進去神社裡頭就是天津村了



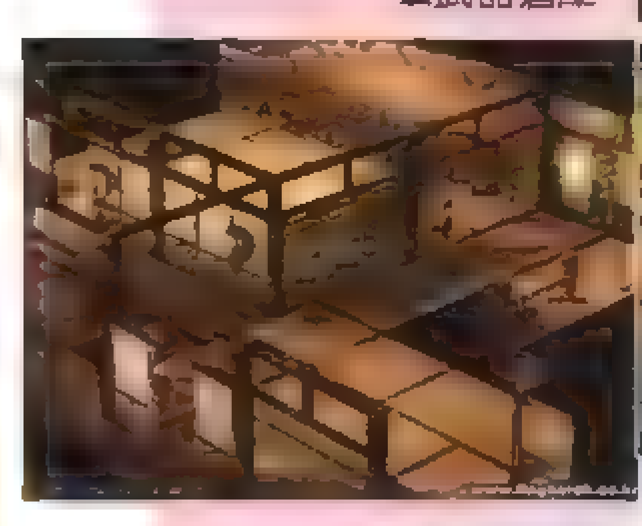
◀村外的櫻花大道

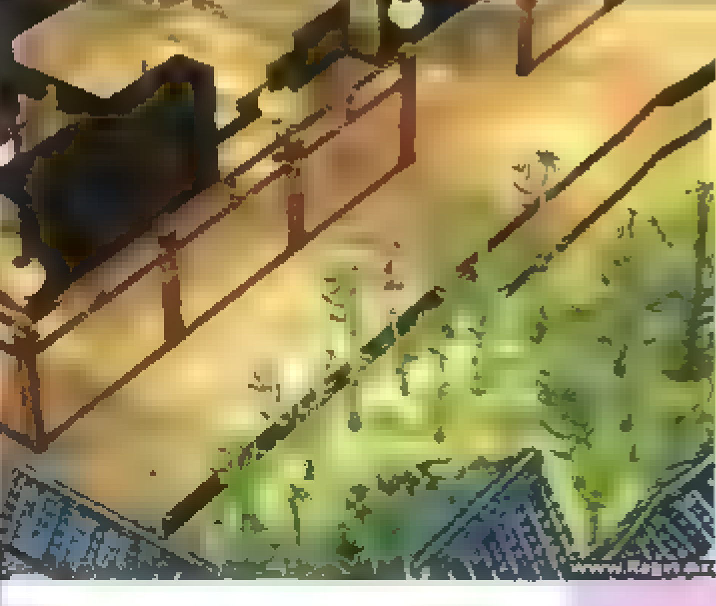


▲城內的食堂

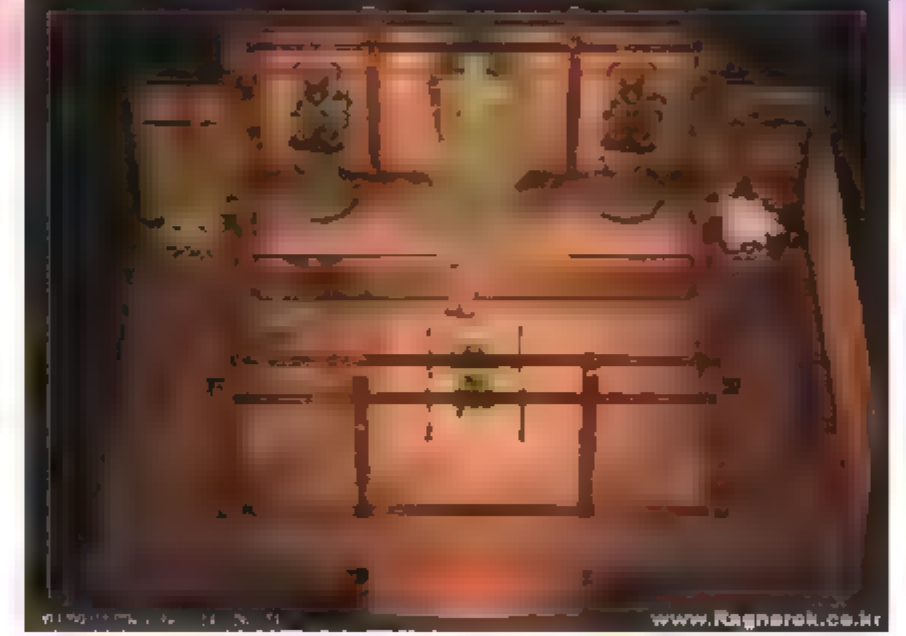


▲武器倉庫

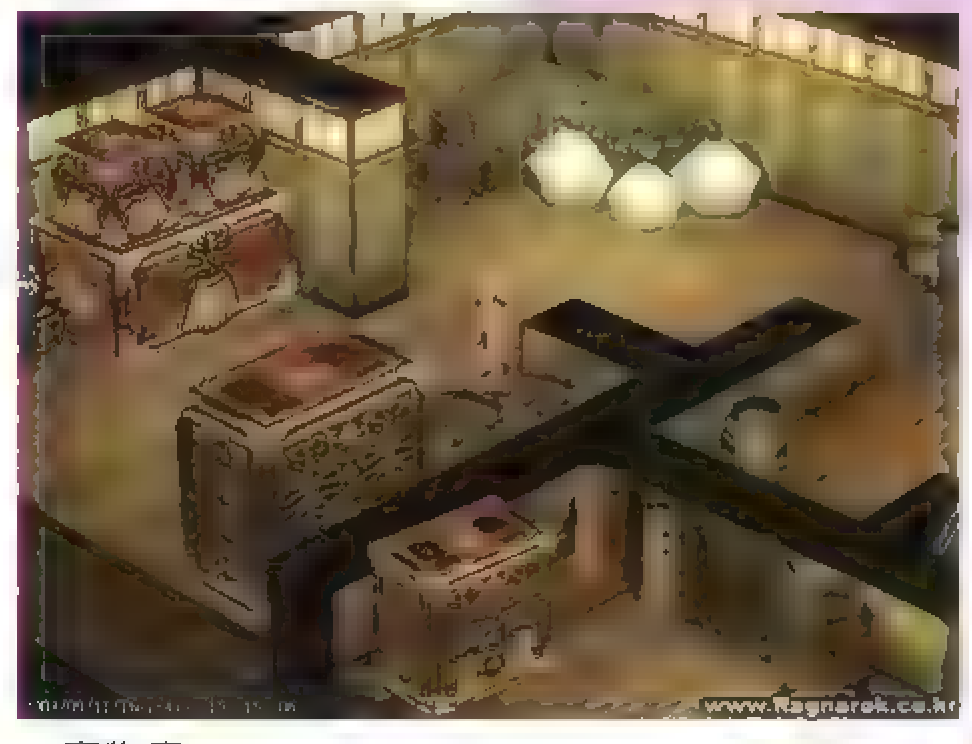




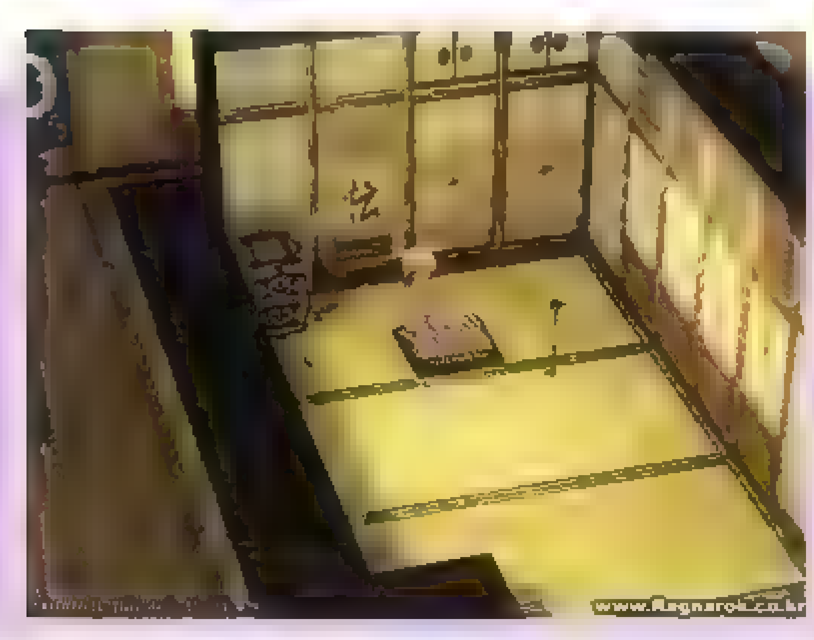




▶佛堂



▲寶物庫





AMATSU 天津 區域新怪

河童 hadong



日本傳說中居住在河中的怪物，頭頂類似禿頭的水盤為其最大的特色，平時都會躲在岸邊出奇不意的把人給拖下水使其溺斃。

蛤蟆精 toad



外型就是一隻巨大的蛤蟆，平時都是居住在沼澤深處，甚少出外走動，也是種較和善的怪物。

忍者 ninja



日本的特有職業，一種鍛鍊自我肉體及意志到達頂峰的一群人，所從事的是各種地下諜報活動，當你不小心成為他的目標時，你只能自求多福了。

天狗 tengu



傳說中住在森林裡頭，不過與其說他是妖怪，倒不如說他是山林守護神來得恰當，據說他擁有高超的武藝，更能呼風喚雨，在妖怪的等級中，是居於首領者的地位。

女鬼 virgin_oni



未婚的女性在過世後因有未完的心願，所以徘徊在人世間，尋找能替她完成心願的人們，本性善良。

邪骸槍手 skel_gun



在戰爭中不幸死去的士兵冤魂因怨念而留在人世，由於生前是在戰爭中死去，所以在成了現在這模樣之後，依然認為除了自己外的都是敵人，只要有任何生命體經過一律都成了他的槍下亡魂。

雨傘怪 umbrella

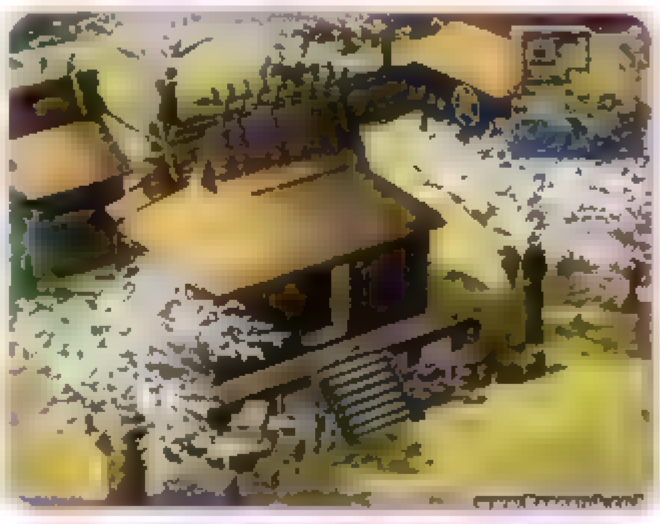


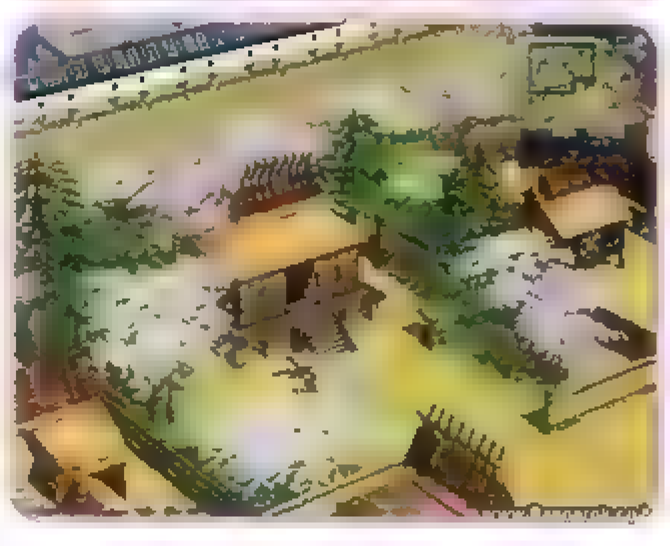
以傘為身體，單眼、單腳的怪物，喜歡下雨天，通常也只有在大雨時候的無人街上可以發現的身影，基本上是很善良單純的怪物。

武士 samurai



日本的特有職業，不停的鍛鍊自我的武藝和精神，擁有高風亮節的武士道精神



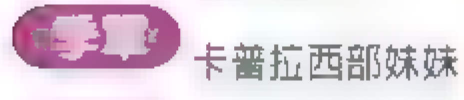


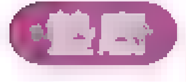
172 期卡普拉選美大會 頒獎典禮

得票數統計







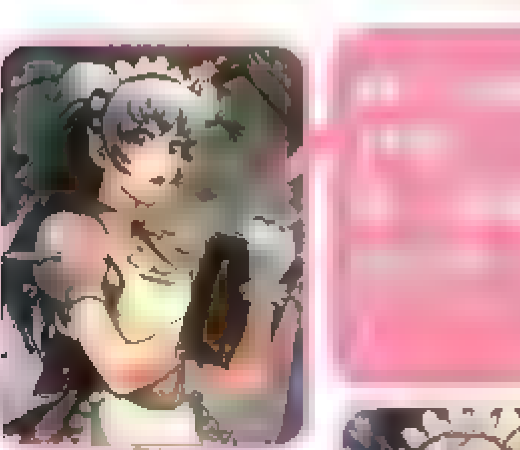


冠軍	泰依琳	375
亞軍	狄波羅太	355
季軍	卡普拉西部妹妹	275
殿軍	妣妮	[illegible]



[illegible]	楊凱棠
高雄市	俞偉政
[illegible]	尹儀芳
[illegible]	顏珍竹
彰化市	張哲榮

恭喜以上五位獲得 RO 月卡一張，獎品將在近日內寄出。



真不甘心！竟然敗在這小小的 20 票 (0≧　≦)0



哼，都是圖選卡上沒法展露我美好的身材才讓你們獲勝的(#　ˇ ˇ)凸



真不敢相信，我竟然會輸給了戴眼鏡的克拉麗絲……(°　0°)

173 期 RO 抽獎卡虛擬寶物 中獎名單



天使頭盔

吳俊彥、李君霆



出遊帽子

劉芳廷、孫家祥



魔法師帽

林信豪、尹怡萱、陳建成

丸子頭飾

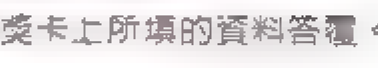
張昀靚、劉耿良、簡闓均

廚師帽

康亞傑、查曉晴、曾佑恩

小惡魔帽

吳恆如、鄭穎琪、謝慧君



愛心髮夾

楊謹華、王玉漢、鄭宋欽、陳依翎



注意事項

1. 請以 RO 官網之名單及發送時間為準。
2. 領取者請以抽獎卡上所填的角色至官網指定角色領取獎品。
3. 領取獎品時發送人員可能會加以認證，請以抽獎卡上所填的資料答覆。



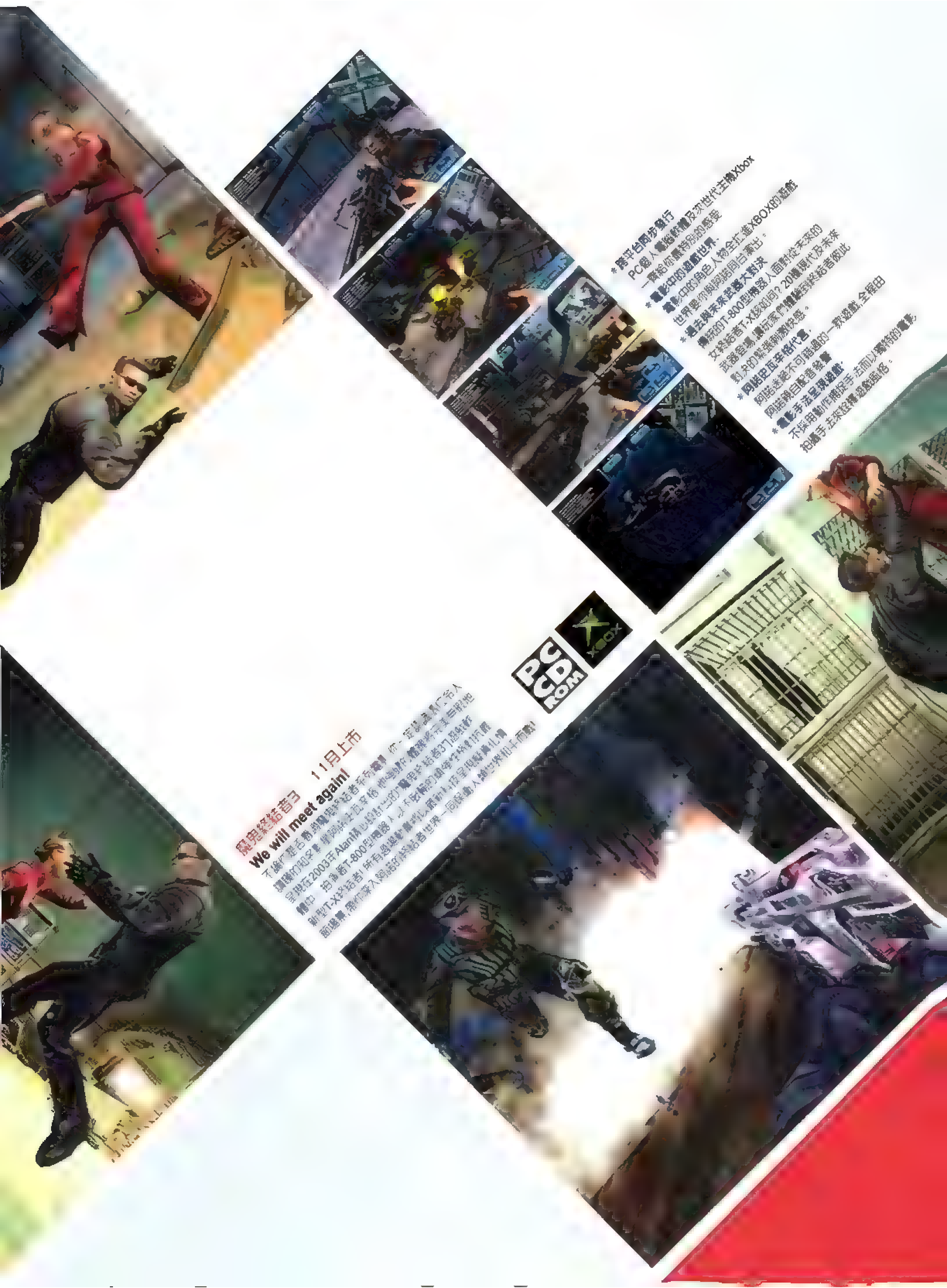
www.atari.com
ATARI
10月上市
各位弟兄們！
盟軍敢死隊隊長。強壯無比
性格特點



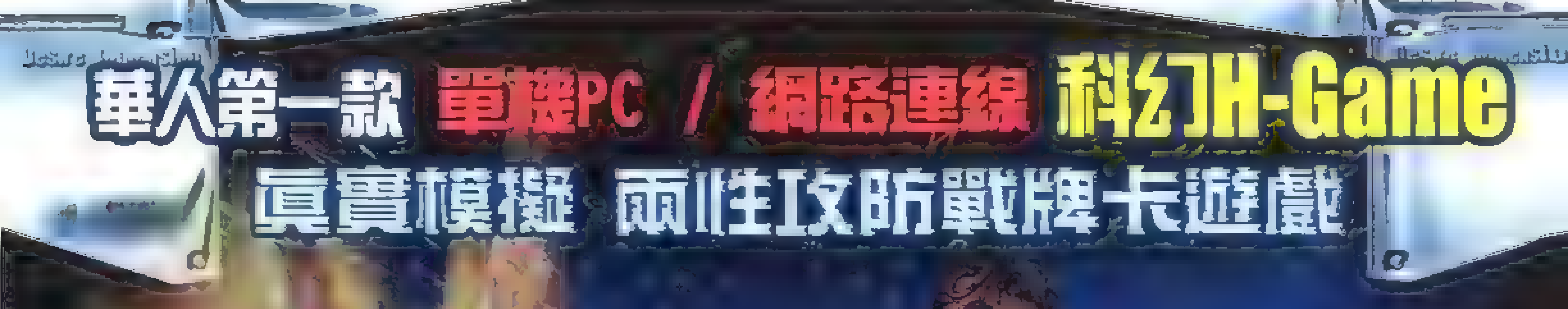
邪惡地下城-灰鷹世界 9月25日上市

D&D高手聯袂精心打造[灰鷹世界]

* 忠實地以D&D3.5版規則來呈現Gary Gygax的經典冒險模組
* 你將可創造一個5人冒險隊伍，並加上跟隨者以及雇用者等等
* 許多的技能和專業能力，超過50種的專長及數以百計的魔法可供你選擇，其中還包含了牧師的特殊神術
* 超過一百種以上的不同怪物，其中包括了哥布林、山丘巨人，以及元素生物和惡魔等等
* 數以百計的非玩家角色，各自有它們的專屬對話，且會根據玩家的行為而有不同的反應
* 許多的潛在跟隨者，他們都擁有自己的目的及任務
* 事件任務有多種的解決方式，其中包含了必須透過對話、技能才能避免戰鬥的選擇
* 超過50個以上的旁支任務，讓玩家能夠在進行主線劇情之外，更深入地去探索灰鷹世界
* 根據玩家冒險隊伍的陣營，擁有不同的起始地點與狀態，而遊戲的結局也會依據玩家的選擇而有所不同


魔鬼終結者3　11月上市
We will meet again!
PC CD ROM
XBOX
* 跨平台同步發行
PC個人電腦軟體及次世代主機Xbox
* 電影中的遊戲世界、


PC CD ROM
XBOX
11月上市
特色
XBOX LIVE
提升自己的能力等級
搭配Live/Internet的功能
ATARI
www.atari.com





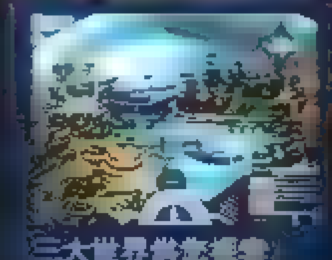


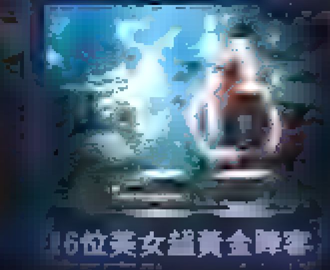
DESIRE DIMENSION



用你的技巧向禁慾宣戰!!



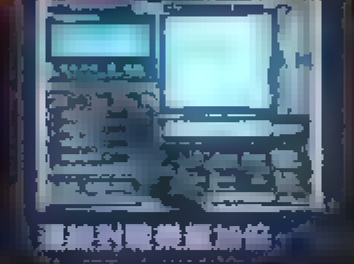






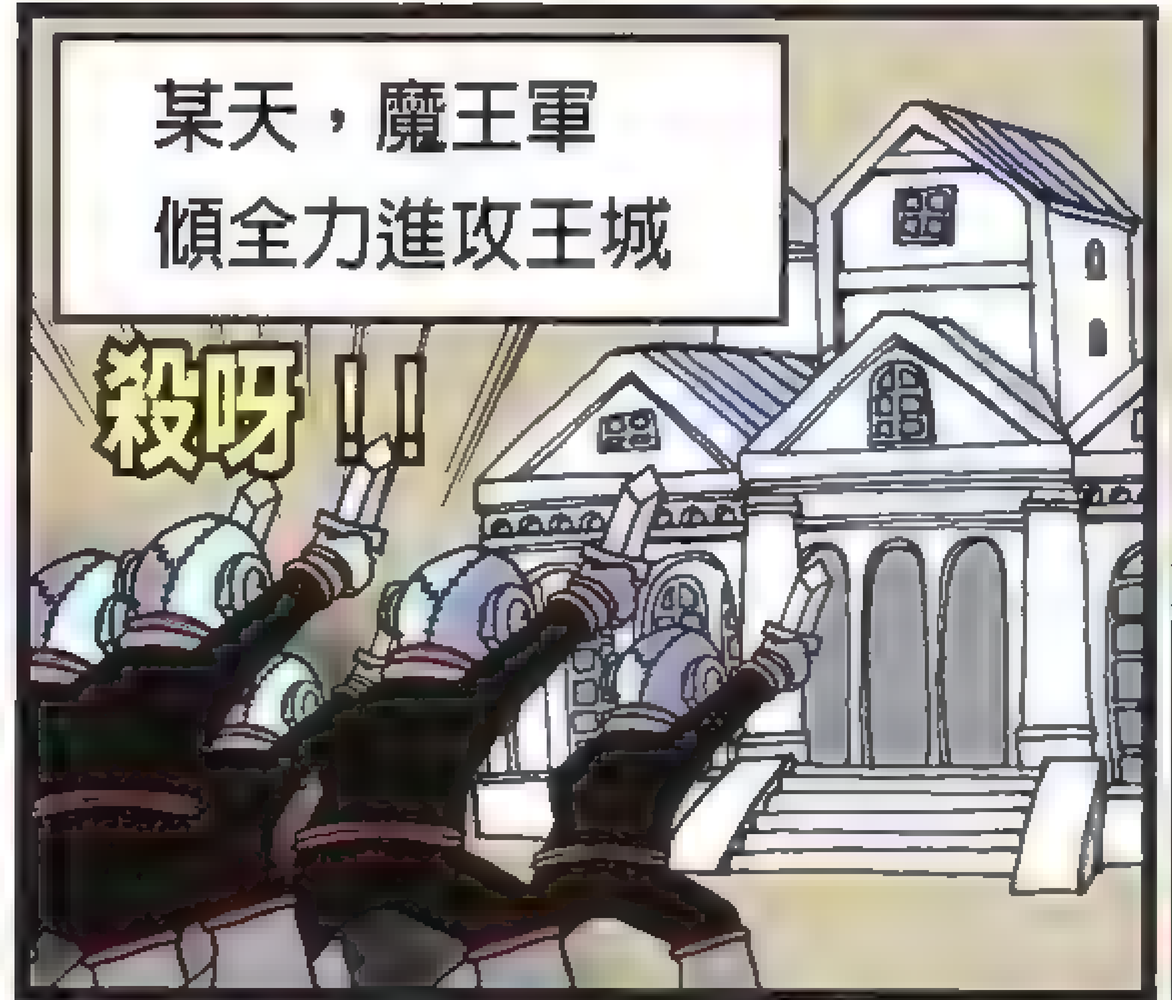


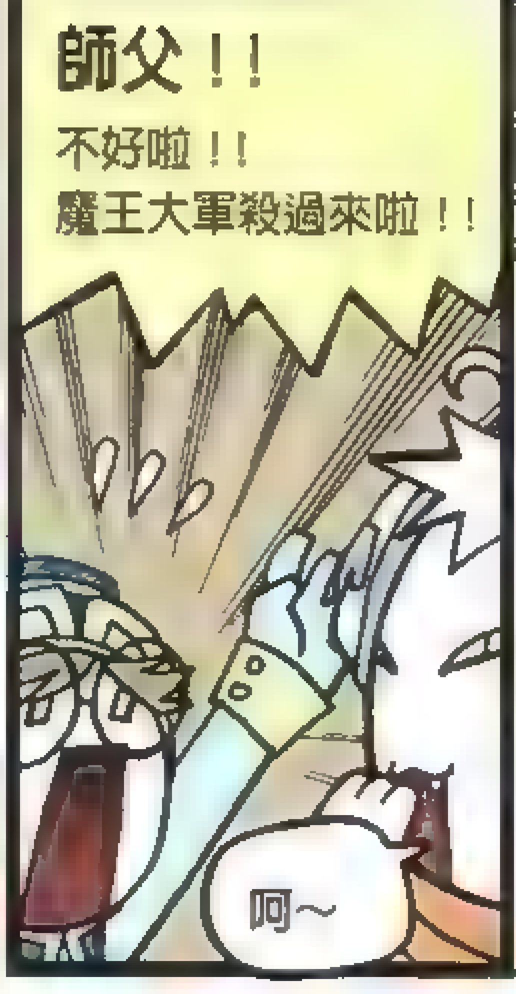






提供最完整詳細的石盤攻略



















蒼龍少年 劇情流程攻略



1

這款遊戲在每個城鎮的一些角落處，都有設定一些寶箱，有些可拿金錢的寶箱是因應玩家等級而給錢的，因此玩家在拿取寶物時，可以先儲存，如果是拿取錢的部分，可以先略過，等到等級高一點再回來拿，這樣可以獲得比較多的資金喔！

2

遊戲有些技能會因應劇情才會發生，而且不管玩家如何練等級，主角在變換成令一種型態時，等級會被設定為那時的等級，因此在蓋特學成合體，或是諾魯轉變為黃金龍前，別傻傻得一直練主角與諾魯的等級，只要能將敵人打敗的等級即可；另外，如珊西亞也有這方面的問題喔！所以要多注意。

3

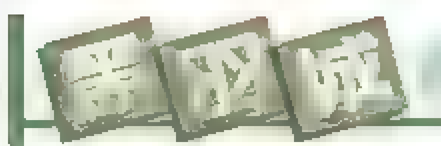
系統中有主線遊戲提示，玩家若不知道接下來該怎麼做，可以考慮看看，大半時間都可以作為參考；如果嫌打開系統選單太麻煩，也可以點選畫面上的諾魯，等諾魯出現，它也具有提示的功能

4

遊戲中玩家如果有獲得會回復生命達 1200 點以上的物品，記得保留下來，最後打魔頭時很有用喔！甚至可能會是能否破關的關鍵呢？

5

本次攻略筆者將提供完整的資訊給玩家，包含支線任務與迷宮地圖，讓玩家一定能夠玩到結局；另外，血囚與米迦勒神殿也算是迷宮，但由於地圖相當簡單，筆者就不予提供了。



一開始，玩家可以先把開頭的動畫看仔細，應該可以瞭解這個遊戲的整體觀，與主角蓋特之所以參加龍騎士冒險的一些原由。隨後蓋特清晨從自己家裡醒來，今天的目標是要去王城謁見廳，參加龍騎士的考試說明。先離開家門，直接到王城城堡，上二樓到謁見廳，總理大臣那明會跟大家說明甄選的方式；與大家談完，就先回家裡休息吧！

第二天醒來，玩家可以先去酒館；劇情過後，沒想到後面有一位老人突然出言諷刺，說完就離開酒館。與酒館老闆詢問完那位老人是誰之後，就可以走出酒館。走出酒館時，剛才的神秘老人就站在門外，點選他與其對話，老人表示蓋特與他大哥都相當丟家族的臉。蓋特反駁，這時老人提出了一個挑戰，表示城外的昇龍坪有一隻藍龍，如果蓋特可以取回他頭上的龍角，他就願意道歉。這時先到城裡得武器店買好防具與相關武器，然後再到城裡的道具店買些補血的物品，就可以起程前往城外了。

黑羽城相關支線任務

這邊羅列一下筆者目前玩到的支線任務，當然以每個地點為主，玩家有空可以去解決一下。



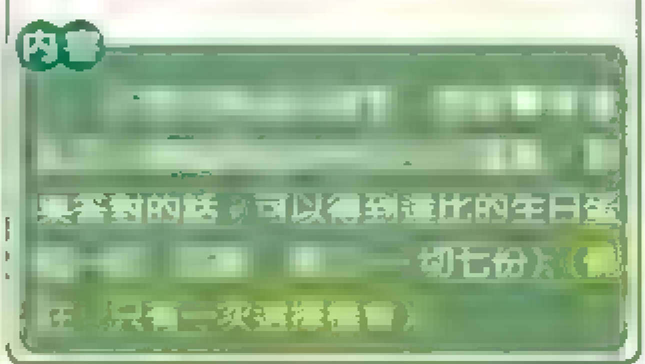
酒館中的蓋特，但不是來喝酒...



神秘的老人，譏諷蓋特

喬星達比的疑惑

發生地點：黑羽城民　（達比的家）
得到物品：（+HP100）



梅姬的請求

發生地點：黑羽城民　（漢利的家）
得到物品：離別信（劇情道具）、酒釀蛋(+MP50)

內容

[illegible]

外圍停龍坪

來到城外，由於這時玩家的等級仍然不高，建議先練一下等級，接著就可以前往城外停龍坪。一進入停龍坪，進去可以看到遠處有一隻藍龍，先儲存吧！接著就可以走過去，劇情動畫會自動展開（沒有請點選藍龍），接著就開始與諾魯戰鬥。這場戰鬥若是玩家有練功，蓋特身上也帶了不少補充物品，那可以說是穩勝不敗。打完之後，蓋特本想將龍角切下，但是又覺得諾魯很可憐，就轉身離開。

回到黑羽城，到城裡的教堂，就可以看到有位老人站在右邊旁邊，蓋特向其表示自己不忍殺牠，所以沒取回龍角，老人在一番劇情後交給蓋特精靈的種子，表示這個種子可把特定的龍轉為光屬的精靈型態，並要蓋特再一次前往城外停龍坪，將精靈的種子拿給牠吃。再度來到城外的停龍坪，點選那隻藍龍，藍龍就會轉變為精靈型態（也就是諾魯），並且加入隊伍。

回到城裡，再到教堂與老人對話，蓋特要老人解釋清楚，老人表示這條龍是蓋特的爸爸託他飼養，希望他在兒子滿十八歲時，可以將龍交給他們，並表示自己是黃金龍的飼養者，名叫戈爾盟，也希望蓋特好好想想。在劇情動畫後，他會給蓋特一本書（封印之書），要他好好看看，蓋特當下也因此學會了龍語與諾魯溝通，同時書裡有召喚龍出現的方法，這時從現在起，蓋特戰鬥時將可以召喚諾魯出來幫忙了。



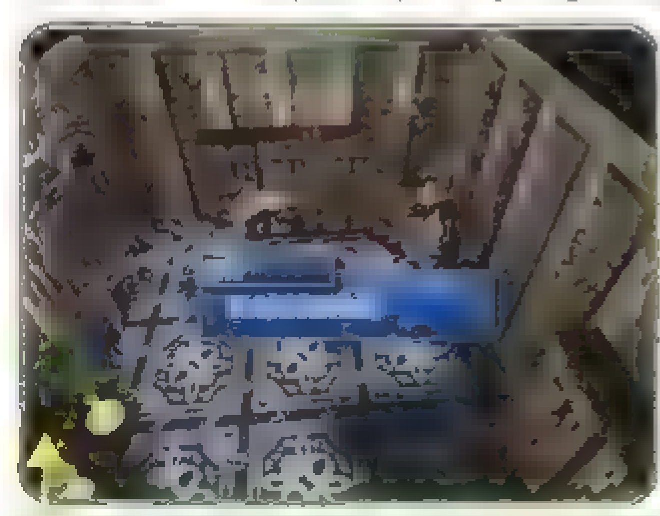


接著玩家可以先到旅館恢復能力，並且整補一下自己，然後就可以到王城謁見廳。聽完奧斯瓦德國王與那明說話後，就可以先到養龍研究所（養龍研究所就在王城一樓）進入之後與裡面的人對話，即可拿到巨龍遺跡通行證，接著請準備前往巨龍遺跡吧！到達巨龍遺跡之後，將通行證交出給衛兵即可進入。

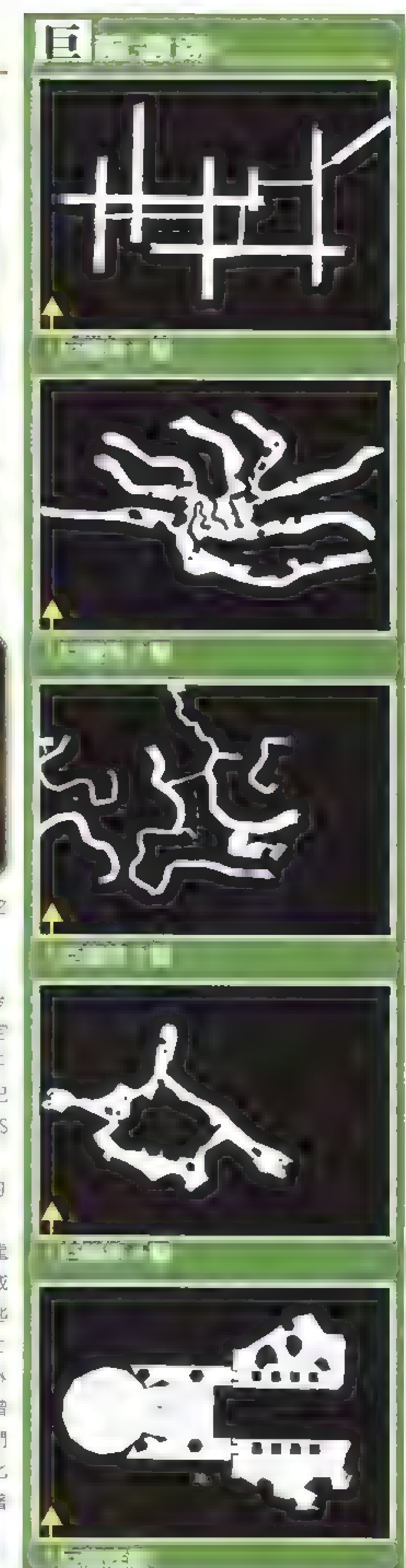
其中綠色的部分為傳送點，可傳往下一層。

巨龍遺跡共有四層，之中可能有幾個傳送門，本次有提供地圖，玩家可以參考看看，走到第二層，蓋特發覺參加試驗的沃氏兄弟，急急忙忙跑了出來，決定繼續往下走。來到巨龍遺跡底層時，可以看到前方的大平台躺著一隻大龍，似乎正在睡眠中，蓋特終於瞭解剛才沃氏兩兄弟怎麼跑得如此快的原因。不過既然已經到了這個地方，還是得繼續前進。用游標點選牠之後，就開始進行戰鬥（BOSS相關資訊請參考BOSS攻擊相關POINT）。

打贏之後，才知道這條龍名叫雷卡，經過一段劇情後，此時雷卡交予蓋特的證書慢慢幻化成鑰匙與封印，原來這就是龍騎士的第一個封印鑰匙—烏比之眼。雷卡說明，傳說中有五把鑰匙代表龍騎士的精神，若能蒐集完全，就能成為真正的龍騎士！蓋特詢問其他鑰匙呢？雷卡表示他可以詢問以往龍騎士的伙伴，一個是大神官克勞得，另外一個是精靈女王羅莎琳，而羅莎琳曾是烏比族的族長，他可以去詢問他們的子孫。雷卡建議蓋特可以先去巧比城，目前由草方長老暫代族長，接著玩家就可以離開巨龍遺跡。



到養龍研究所，即可拿到巨龍遺跡通行證

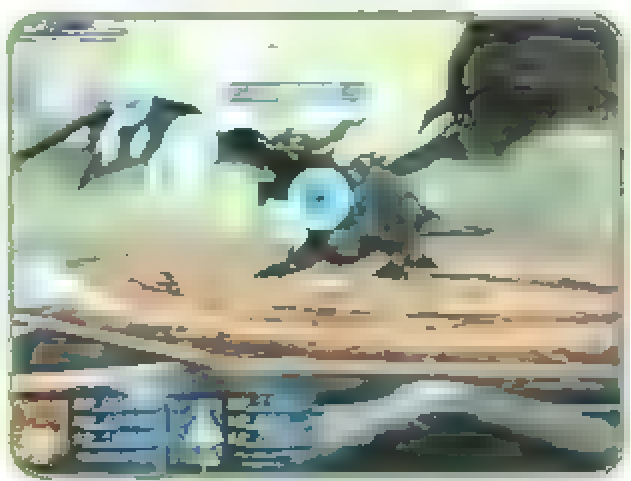


BOSS 攻擊相關 POINT1

BOSS 名：雷卡
生命力：4000
攻擊力：450
防禦力：250

相關技能：

海冰波： 可攻擊降低敵人 450 HP（實際狀況視玩家防護等級而定）
冰龍裂斬：可攻擊降低敵人 350 HP（實際狀況視玩家防護等級而定）
龍魂曲： 可增加自身 500HP





戰鬥中的雷卡

BOSS 攻略：

如果諾魯不算第一個 BOSS 的話，這應該是玩家在蒼龍遇到的第一個 BOSS。這邊玩家能夠安全走到這邊，只要注意藥品帶得夠不夠即可，雷卡雖然會回復法術，但是卻不是很會使用，只要在最後記得猛用道具並硬攻，應該不難打敗。

外觀停龍坪

接著玩家可以先回到蒼龍城去見國王，國王表示他可以回家了。離開城堡之後，玩家這邊必須注意，一定要先前往丁山丘（就在外觀停龍坪的旁邊，不去的話，劇情無法接續）。進去之後，馬裡面會發覺一個老人與一個少女被一隻半龍人盜賊圍攻，原來盜賊頭目看上這個少女，但是老人是少女的父親，不肯讓少女嫁給盜賊頭目，就在僵持中，蓋特上場救援，打贏之後，沒想到這些土匪居然用那個老人做威脅，少女在無奈之下，將幻花草交給蓋特，並希望他能將他父親帶回明娜村。

蓋特趕忙將昏迷的老人（默里老伯）帶回明娜村，先到默里的家（有標示）將默里老伯放好，接著去找歐文醫生，他的家就在默里的家斜對面（同樣有標示），進入之後，直接找歐文醫生，說明原委後，再回到默里的家，這時可以看到歐文醫生。看完默里的狀況後，表示據說幻花草可以治療他的病，看完一段劇情後，接著歐文醫生會要蓋特將這個藥做成藥水，此時再回到歐文醫生的家找到阿麗，阿麗會將要幻花草藥水交給蓋特。趕快回默里的家，歐文醫生將藥水灌入默里的嘴中，但是病況卻不見好轉；歐文醫生向蓋特表示，若連幻花草藥水都無效，可能回天乏術了，至多能撐到明天晚上！蓋特一聽，表示要將珊西亞找回，歐文醫生表示，珊西亞應該被盜賊帶回卡布歷巢穴。





明娜村相關支線任務

禿頭葛大叔的煩惱

發生地點：明娜村旅館一樓、巧比城某間民
得到物品：（+ 力量 2）

內容





往卡布歷巢穴一到門口，就會遭遇半龍人盜賊圍攻，打贏之後入寶會聽，此時場景一轉，卡布歷大王正高興的迎娶珊西亞；珊西亞假意答應，忽然掙脫守衛，但在敵人眾多的狀況下，珊西亞本欲自盡，但蓋特此時剛好出現，於是一起對抗卡布歷大王。打贏之後才發覺這位卡布歷大王真是懦夫，同時也從他的身上獲得港格之盔與另一把龍騎士之鑰。

趕緊回到明娜村，珊西亞終於見到臨終的默里，默里於臨終前說明珊西亞的身世之謎，告知珊西亞一些事就過世了，埋葬好默里之後，然後去找村長，要關卡通行證（有這個才能通過關卡），到達大陸的另一邊



巧比城

通過大陸的關卡後直接前往巧比城，要完成主線劇情，建議可以先往巧比城城堡：先到城堡右邊，那邊有一個警衛（謁見廳旁邊），與位於三位警衛中的中間警衛談話，可以得知代理族長莫方長老正在生病。此時無法可想，只好往大門口走去，沒想到這時候城堡一堆人跑了出來，原來公主阿貝不聽奶媽的勸告，堅持要到餓鬼沼澤幫莫方找解藥，而且一下子就跑了出去：此時可以點選奶媽，奶媽表示希望蓋特等人可以去協助阿貝，由於蓋特也要見莫方，所以答應前往。



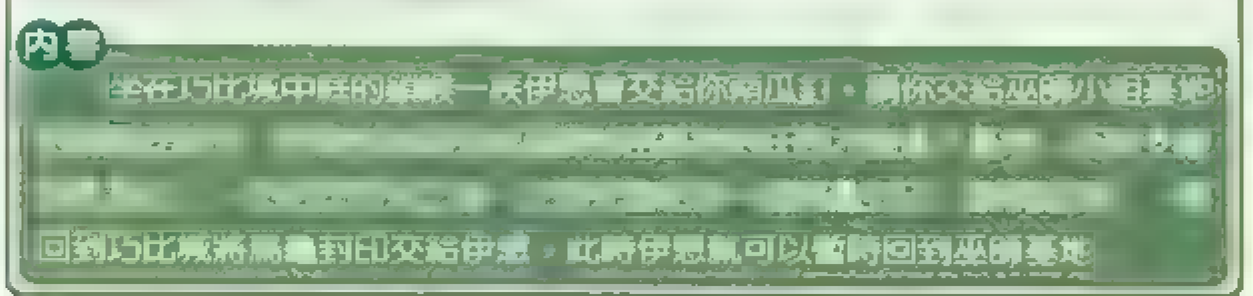
大陸的關卡

巧比城相關支線任務

鎖喉伊恩任務：

發生地點：巧比城

得到物品：南瓜釘（劇情道具）



內容

坐在巧比城中庭的鎖喉一族伊恩會交給你南瓜釘，請你交給巫師小姐墓地[illegible]回到巧比城將烏龜封印交給伊恩，此時伊恩就可以暫時回到巫師墓地

鎖喉傑克任務：

發生地點：巧比城

得到物品：巫師鑰匙（劇情道具，可通往某秘密地方）

內容

鎖喉一族傑克跟你要東西吃，他要烤雞腿才肯下嚥。這時將露大叔送給主角的烤雞腿交給鎖喉傑克，就可以得到巫師鑰匙，這把鑰匙便是前往小姐秘密墓地的關鍵道具

惡鬼沼澤

其中綠色的部分為傳送點，可傳往下一層

接著就可以前往惡鬼沼澤，進入惡鬼沼澤第一層時，發現阿貝倒在外面，原來她受傷了。先想辦法走到第三層，這時候會發現這邊有一堆墓碑，此時請在畫面找右排最大的墓碑點一下，可瞭解這是羅莎琳的墓：看完羅莎琳的墓後，請往左邊走，點選珊西亞，從中知道羅莎琳與蓋特祖先歐比的經過。看完說明之後，再到剛才羅莎琳墓旁，有一個大亮點，點選他會啟動機關，這時就可以進入惡鬼沼澤底層了。不過先別進去，記得先儲存記錄！



進去之後，發現一個黑妖精在裡面，不得已，大戰只好展開（請看BOSS相關說明），打贏第一場後，敵人將會變身再次攻擊！第二場戰鬥後，蓋特一行人紛紛不支倒地，阿貝氣憤之下，往前



攻擊這個變身後的黑妖精；在危急的狀況下，諾魯幫阿貝擋了一擊，而黑妖精看到阿貝的耳環忽然停手，而被阿貝一刀殺死！之後死前黑妖精說明自己是米拉（也就是阿貝的媽媽），因為被黑暗氣息所影響，所以被關在這裡；她告訴阿貝她的使命後，便翩然去世。阿貝也繼承了女王的力量與相關的物品，並將亞當之心與紅色的鑰匙轉給阿貝，接著場景一轉，來到瑪渏村。

BOSS 攻擊相關 POINT2

BOSS 名：卡布歷大王
生命力：3000
攻擊力：400
防禦力：300

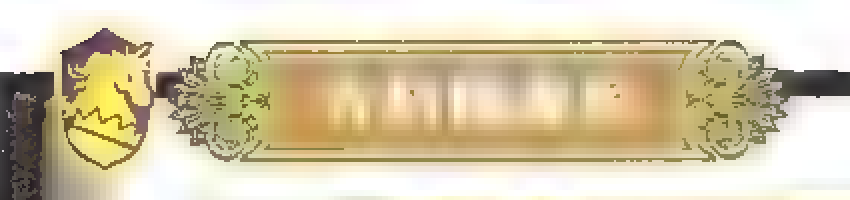


相關技能：

真卡布歷拳：可攻擊降低敵人 400 HP（實際狀況視玩家防護等級而定）
聖卡布歷拳：可攻擊降低敵人 450 HP（實際狀況視玩家防護等級而定）
得意加持法：可增加自身 600HP

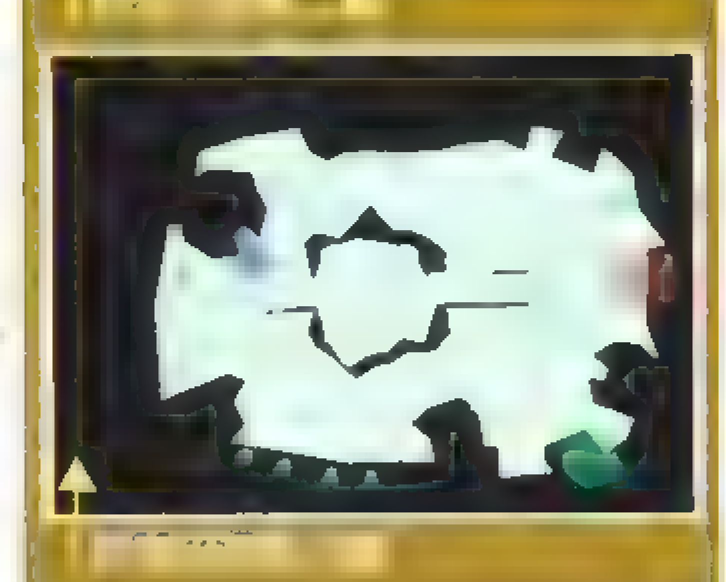
BOSS 攻略：

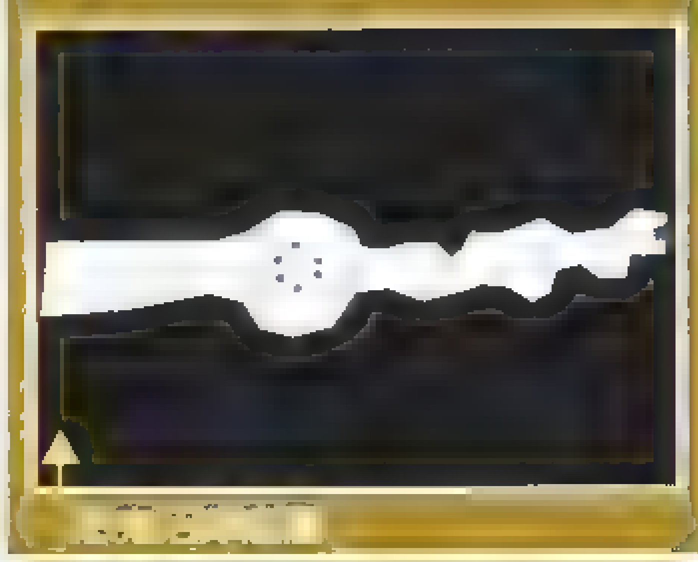
卡布歷的生命力與攻擊其實與雷卡差不多，如果玩家打得贏雷卡，那沒可能打不贏他，何況還多了一個人幫打，只是他生命值低於一半時會一直使用回復術，這是比較麻煩的地方。













BOSS 攻擊相關 POINT3

BOSS 名：黑妖精（變身後為無敵狀態，故無數值）
生命力：10000（未變身前）
攻擊力：900（未變身前）
防禦力：500（未變身前）



相關技能：

未變身前
魔雷襲：可攻擊降低敵人 900 HP（實際狀況視玩家防護等級而定）
聖雷神冷流波：可攻擊降低敵人 1200 HP（實際狀況視玩家防護等級而定）
精靈祝福：可增加自身 500HP

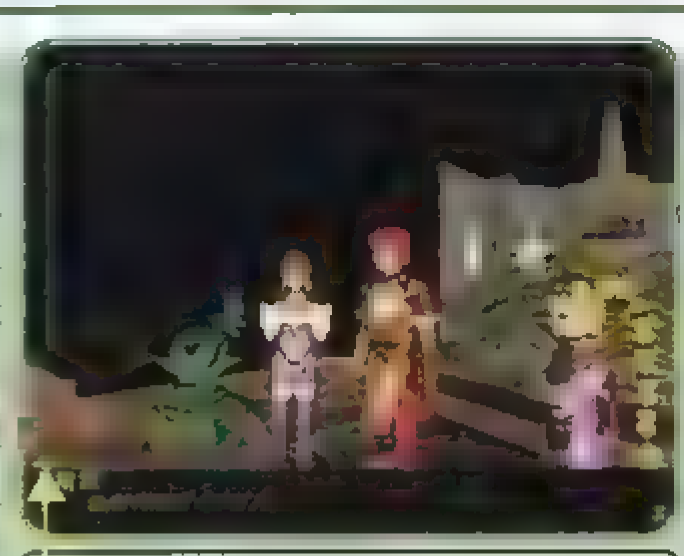
變身後
真・滅雷咒：可攻擊降低敵人 2580 HP（實際狀況視玩家防護等級而定）
降・雷神怒：可攻擊降低敵人 2800 HP（實際狀況視玩家防護等級而定）
[redacted]：可增加自身 800HP

BOSS 攻略：

[illegible]會進[illegible]攻擊，加上我方有三人，雖然對方生命[illegible]之多，配合我方[illegible]，應該不難打倒對方；但是[illegible]之後，[illegible]進行變身，而[illegible]對方的生命值達最高值，攻擊[illegible]，第[illegible]之既，所以不用浪費藥水和法術了，[illegible]。

瑪琦村

阿貝將亞當之心與龍騎士鎗[illegible]，接著[illegible]與[illegible]西亞都還未恢復，可以先到旅館，到旅館對話後便可休息。到了隔天，蓋特發覺諾魯不見了，一群人趕忙下樓尋找，結果在大廳看到飼養諾魯的戈爾溫先生[illegible]諾魯把傷治好，並且[illegible]，之後[illegible]不[illegible]家之前等級練多高，這時都會從 20 級開始，所以玩家必須再[illegible]前往馬比城。


飼養諾魯的戈爾溫先生

瑪琦村相關支線任務

胡克父子的重逢

發生地點：[illegible]、[illegible]教堂
得到物品：[illegible]、[illegible]、核桃[illegible]+力量 2）

內容
在瑪琦村民宅內，會遇到浪子胡克跟你[illegible]了[illegible]而離開[illegible]村[illegible]
找到胡克的父親，將親子[illegible]交給他，他會送給主角自製的核桃[illegible]



直接到城堡裡的右走廊，到國王房間外面，這邊會發生阿貝硬闖進去的事件；之後得知莫方裝病的原因，是巧比城女王代代都能繼承特殊能力保護烏比族，但是這特殊能力必須經由下一代打倒上一代才能獲得，而米拉之所以被關在餓鬼沼澤，乃是因為被黑暗氣息所感染，加上第 999 個月圓之月已近，莫方為了巧比城的安全，不得已只好欺騙阿貝



由於賽耶村在達城之海的北方，必須經由烏比港過去。先前往烏比港，與船長談話後，就可以起程前往賽耶村了；這時阿貝忽然出現，纏著蓋特等人要一起去冒險，蓋特說不過她，只好由她去了。



這邊玩家必須先找道路上的行人，問到關於塔姆大人的事後才能繼續下去，經過劇情動畫之後，就可以到利昂老伯的家找利昂老伯。利昂老伯表示過去曾經有神官帶由塔姆因遭受壓迫逃亡，他想去說明事情經過，不過很嚴重的是，祥族的人在 17 歲都必須經由羽化儀式，否則有生命危險，但羽化儀式必須在白爪城進行，同時有雙親在才能執行

離開利昂老伯的家，在不遠處，珊西亞站在那邊，與她對話後，蓋特說服珊西亞前往白爪城去羽化之地問問，接著就去港口。這裡有兩個港口，一個是魚港，一個是空港，由於白爪城在空中，記得往空港的方向，與船長對話之後，就可以前往白爪城了

賽耶村相關支線任務

刀師傅華萊士

發生地點：賽耶村民

得到物品：王匠的剪刀　劇情道具



來到白爪城，白爪城分為兩部分，一部份是碼頭，一部份是城池，而羽化之地就位於城池的城堡二樓。到達羽化之地，裡面有一位羽化神父，他表示羽化一事必須要受羽者的雙親陪同才行，因為這是米迦勒大人下的旨意；蓋特問有沒有別的方法可羽化，神父表示不可能。講完之後，先離開城堡在城內找旅館睡一夜。

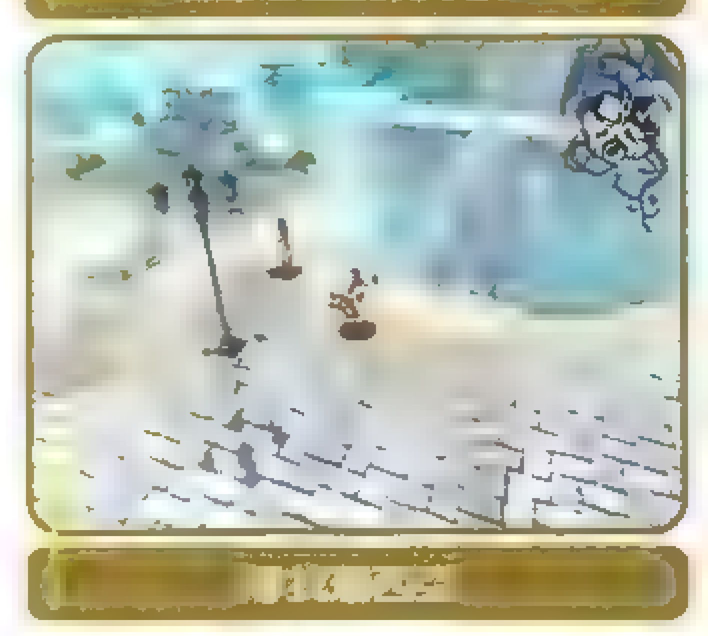


阿貝與神秘女子談話

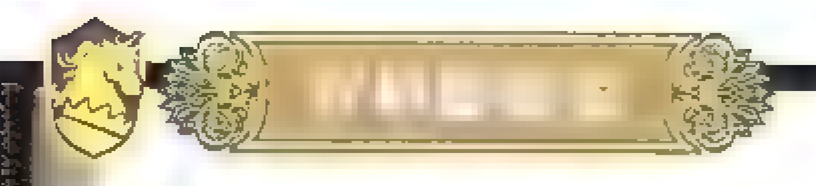
隔天早上，在旅館大廳，發覺阿貝跟一位女人在說話，一過去，才發覺那個人長得真像米拉，但是這位謎樣女子並不理會阿貝牙掉頭就走，由於阿貝的堅持，他們決定追蹤那位女子。追蹤到港口附近時，詢問船長後表示，這位女子剛才已經搭上一艘船去人子城了　阿貝當場決定追去，可是蓋特表示珊西亞的事情已經不可以再拖，但是阿貝仍堅持要找，並說後來再與他們會合，這時珊西雅表示沒關係；連珊西亞都這麼說，蓋特自然沒意見，一行人前往人子港到達下一塊大陸。

阿貝憤而離開後，接著玩家可以去謁見廳找莫方與其對話。劇情結束後，接著上前走廊的二樓房間看到珊西亞的一行人待在那邊，與珊西亞對話，會發覺門內發出大聲響，蓋特等人衝了進去，才發覺阿貝留言跑掉了！之後大家都在找阿貝，蓋特前往謁見廳去見莫方要告辭，由於不答應莫方的請求，莫方遂生氣而不遠送。這時先上城堡的廚房去找吉恩太太，由她口中可以得知珊西亞雙親的事情，接著就可以出發去賽耶村了









白爪城相關支線任務：巫師小組組員任務

組長 Smart：

發生地點：巫師基地

得到物品：阿波羅藥水（HP.MP＋300）、阿提米絲藥水（力量+5，敏捷度+2）

內容

[illegible]的修理船長的船長說話，得知組長的船無法啟動，需要一個夢幻的引擎，此時去跟 Smart 說話，可以得到夢三[illegible]加速引擎，之後再將引擎交給船長，船便可以重新啟動，此時再回去找組長 Smart 時，他會送給主角阿波羅藥水和阿提米絲藥水各一瓶。

安得列魯琪琪：

發生地點：巫師基地

得到物品：安得列魯便當（+HP200、+力量3

內容

去跟基地中正在睡覺的安得列魯說話，此時她會發現[illegible]被主角偷吃，問你是否幫她保密，如果幫她保密的話可以得到安得列魯便當一份。

組員阿財：

發生地點：巫師基地、塞耶村民

得到物品：財伯球拍（劇情道具）、10000G

內容

組員阿財想求你幫她尋找她的桌球球拍，此時主角到塞耶村的某個民宅，發現一位桌球女[illegible]拿著一個桌球拍，主角央求將球拍交給她，不過她要求要讓主角一起走，此時回到基地將球拍交給阿財，阿財會送給主角 10000G。

組員凱特：

發生地點：巫師基地、人子城民

得到物品：凱特照片（劇情道具）、魅惑香水（+MP200）

內容

人子城一位癡情男子威克描述看到[illegible]特，她會交給主角一張照片，主角回到人子城將照片交給威克，就會得到一瓶魅惑香水。

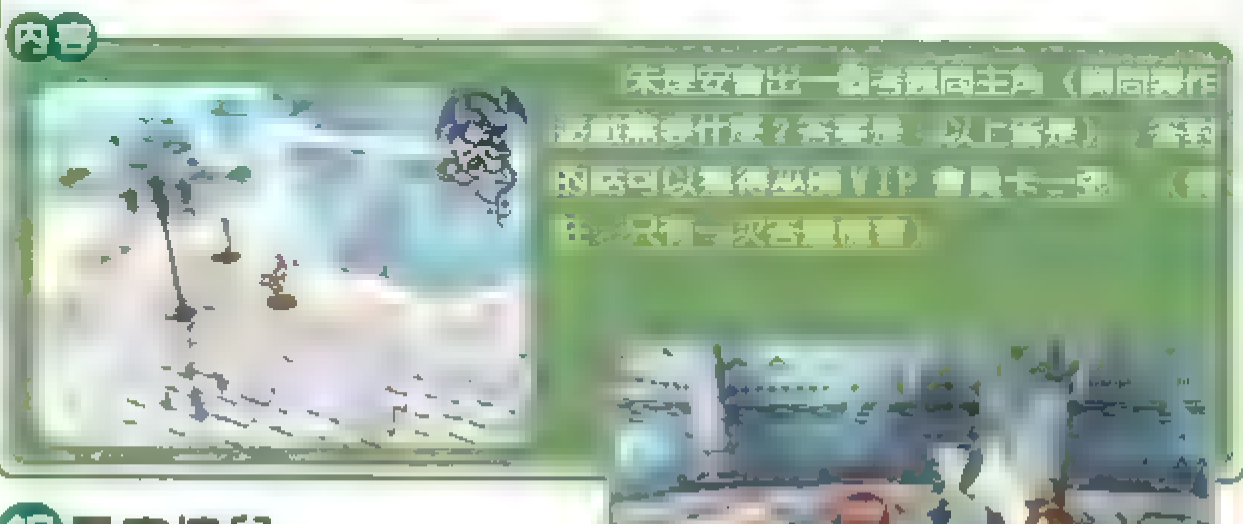


組員朱理安：

發生地點：巫師基地

得到物品：VIP 會員卡（+HP300）

內容



朱理安會出一個考題問主角（請問操作遊戲需要什麼？答案是：以上皆是），答對的話可以獲得巫師 VIP 會員卡一張（每[illegible]只有一次答題機會）。

組員安培兒：

發生地點：巫師基地、巧比城

得到物品：烏龜封印（劇情道具）

內容

[illegible]

人子城

到達人子城，進入人子城第一層，記得先儲存一下。進去之後發覺居然是競技場，接著主持人表示，由連勝 37 場世界第一的火爆女出現，詢問有沒有人要挑戰；阿貝忽然跑了過去，謎樣女子表示，這可不是扮家家酒，小孩子別上來！阿貝不服氣便跟她頂嘴，沒辦法，蓋特等人向主持人說完話後，這時蓋特一行人只好硬上，與謎樣女子打了起來。

打贏之後，主持人表示這場算是平手，所以獎品今年從缺，謎樣女子表示蓋特一行人壞了她的大事，接著就在競技場消失。蓋特等人便詢問主持人，謎樣女子在哪可以找到，主持人表示，火爆女常在城裡的酒吧出現，要蓋特可以到酒店去找找看，蓋特此時就可以進入人子城二層，去城走二樓的酒館了。

一進入酒館，就看到神秘女子在那邊，蓋特等過去與她對話，不過她看到蓋特一行就生氣，馬上就離開了，蓋特一行人追著出去，這位神秘女子覺得很煩，就詢問為何蓋特要苦苦追著她們，蓋特等人將阿貝找媽媽的事跟神秘女子說了一下，她接著表示這裡不是談事情的好地方，希望蓋特一行人到酒館旁的空屋去找她，接著當然去空屋囉！

進去之後，發覺神秘女子果然在裡面，神秘女子先自我介紹，原來她叫埃娜。這時有人進來報告大樹那邊的動，埃娜便表示說，她其實是人族反抗軍的領袖，也就是炎女軍團的首領，然後埃娜表示，最近狩族的士兵已經開始抓人族的婦女往萬霖之鼎，其目的似乎與白爪城有名的一個蕾比安人有關，接著又有人來報告，說魔將軍又開始抓人了，這時埃娜向大家解釋，炎女軍有兩大助手，分別是武天使賽安與魔將軍索爾，魔將軍要將俘虜關在科林西南方的萬霖之鼎，而且最近他的手下不斷在科林抓人，由於科林是蓋特的家鄉，蓋特決定先過去看一看

BOSS 攻擊相關 POINT4

BOSS名 埃娜 / 生命力：12000 / 攻擊力：1200 / 防禦力：300

BOSS 攻略：

除了生命力多一點，謎樣女子的生命值與白爪城的與雪妖精大致相同，不過對於目前蓋特一行人自然不算什麼大強敵，只要一直去與她對戰即可；若是真的打不贏，也可以先去買些恢復魔力的道具吧！

科林村

這時先到科林村看一看，再前往科林村旁的小沙章，這邊會發覺一位女子被一個盜賊圍住，蓋特等人當然見義勇為解救了她，打贏之後，才發現這個女子正是蓋特的青梅竹馬伊萊莎，當下蓋特決定先帶她回村。回村後，蓋特告訴伊萊莎先自行回家，他會再去看她，接著蓋特決定先回自己的家。進入後看到一個婦人後點選她，原來是蓋特的媽媽，她很高興蓋特終於回來了，並表示要出去買點菜來招待他們。此時蓋特想起答應伊萊莎去看她，於是決定去伊萊莎家。

伊萊莎家位於科林村的最高處，可以走樓梯到達，一進去，阿貝與伊萊莎就互看不順眼，正當她們要吵嘴的時候，忽然有村人過來，表示蓋特的媽媽被盜賊團擄走！蓋特一聽大驚，同時也知道盜賊團的位置，因此決定前往萬罪之淵。

科林村相關支線任務

跛腳小貓

發生地點：科林村

得到物品：百合球根 解除死亡、恢復生命力100%

內容

在科林村外面有一隻受傷的小貓，如果選擇醫治……中拿出百合球根送給主角。（只有一次機會）

萬罪之淵

正要進入萬罪之淵第一層時，阿貝與伊萊莎忽然不見了，接著在萬罪之淵，玩家必須完成以下的事件才能觸發主線任務繼續下去。

其中紅色的部分為傳送點，可傳往下一層。

首先在第一層找到蓋特媽媽，並且與她對話，蓋特的媽媽會要求蓋特將伊萊莎與阿貝殺死，因為人族有危難的時候，魔之族受到攻擊，而魔族又一直受壞人族……但蓋特不答應，他媽媽便跑走了。進入第二層之後，玩家必須進入萬罪之淵地牢查看，因為要通往第三層，必須經過地牢，不過是可以直接尋找一次蓋特的媽媽。找到之後，蓋特的媽媽繼續勸蓋特，要他殺了阿貝與伊萊莎，但是蓋特又回來跟他媽媽說，阿貝與伊萊莎不是壞人，他媽媽聽不下去，又繼續跑掉了。

這時到了萬罪之淵底層，在與蓋特媽媽對話前記得先儲存，因為接下來要戰鬥囉！蓋特母親變成魔將軍作怪，於是魔將軍現出真面目，蓋特只有一戰。這一戰玩家非敗不可，所以一直按防禦就可以，輸了之後，埃爾貝特一現，並且救走了蓋特。

BOSS攻擊相關POINT5

BOSS名：魔將軍索爾（未變身前）
生命力：15000
攻擊力：1300
防禦力：350



相關技能：

強炎炎訣：可攻擊降低敵人1180HP（實際狀況視玩家防護等級而定）
地獄風火：可攻擊降低敵人1300 HP（實際狀況視玩家防護等級而定）
招魂咒：可增加自身600HP

BOSS攻略：

這一戰玩家不能贏！雖然可能打得贏，但打贏就Game Over了，之後第二戰才能打贏，如果玩家之後來打，由於只有隻身一人，記得補品要帶多點，因為魔將軍的能力不差，打起來是一場苦戰。



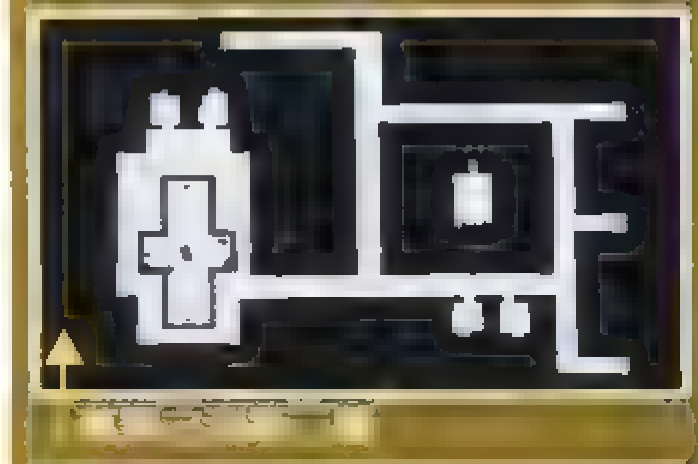


蓋特的媽媽

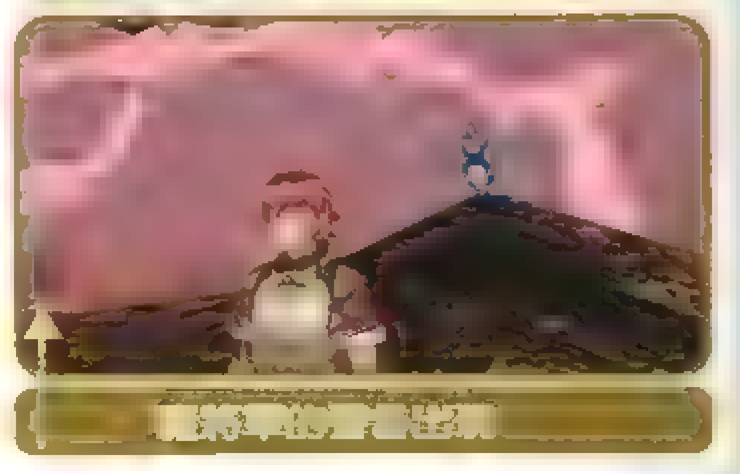


萬罪之淵

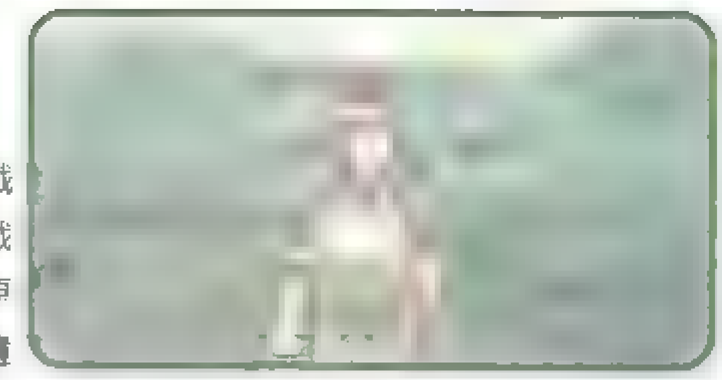








人子城



場景回復到人子城，蓋特一直沉睡不醒；埃娜請醫生來看過之後，醫生表示，這似乎是魔將軍索爾所下的"罪夢"，他會讓人沉睡在記憶中最苦痛的事情中。傳說中，要醫治這種狀況，只有傳說中的黃金龍有辦法；諾魯此時心想著，他能幫蓋特做什麼呢？聽著埃娜與醫生的對話，諾魯心中一想，想起了雷卡，他不就是傳說中的黃金龍嗎？因此他決定回到原大陸的巨龍遺跡找雷卡。

玩家此時不用擔心需要戰鬥，因為在玩家操縱諾魯時，戰鬥都不會發生了；這時請順著原路回道具龍遺跡吧！進入巨龍遺跡見到雷卡之後，雷卡表示目前他已經老了，沒有那個能力了，諾魯此時懊惱著蓋特要怎麼辦的時候，諾魯忽然發現自己發出一道黃金般的光，同時身軀也轉成黃金色，原來他正是傳說中的黃金龍啊！

場景一轉，此時諾魯出現蓋特的罪夢中，於是罪夢被破解，蓋特也從長眠中醒來。此時，蓋特可以合體成為最強的黃金龍人，但是等級也會從 30 級起跳，所以月級的玩家可能得多練功了。

萬罪之淵

順著之前的道路來到萬罪之淵，進入底層前記得先儲存，這時就一定得打倒魔將軍了。由於蓋特已經轉身為黃金龍人，此時第一階段的魔將軍應該不難打敗；打贏之後，蓋特才知道魔將軍索爾居然是他哥哥！誤解冰釋後，此時萬罪之淵由於魔將軍戰敗，魔力已無法維持而即將損毀，蓋特要大家快退，可是他媽媽表示，她將陪黑格爾一起，希望蓋特能夠好好繼承龍騎士，完成以前的願望。



人子城

葬完媽媽與哥哥之後，蓋特決心向大天使米迦勒討回公道。此時埃娜表示，已經查出那些被抓走的女孩在白爪城中大天使米迦勒的神殿之中，但是由於附近有結界保護，一般人無法進去；聽說在人子城中，有一個隱密機關可以打開結界，他希望蓋特去找出來，並將結界機關破除。埃娜表示他會在人子港等待。事不宜遲，出發前往人子城吧！到達人子城後，直接前往皇宮，城堡內的二樓有一個名為"隱藏房間"的房間，進去之後記得檢查每個書架，啟動機關，這樣米迦勒神殿的結界就會消失了。



珊西亞表示，為了跟大家同生共死，她還是要去

BOSS 攻擊相關 POINT6

BOSS 名：魔將軍索爾（變身後）
生命力：20000
攻擊力：1500
防禦力：40



相關技能：

終極火地獄： 可攻擊降低敵人 1500HP（實際狀況視玩家防護等級而定）
招魂咒： 招魂咒：可增加自身 1000HP

BOSS 攻略：

如果玩家打贏前一場，那恭喜了，不過變身後的魔將軍更是玩家的一場惡夢！由於攻擊力太強，只得持續用藥品補給，不然就是待等級夠高再來打吧！在我方只有一人的狀況下，的確是比較吃力與危險。

白爪城

回到人子港，與埃娜對話，接著就來到白爪城。埃娜會先跟大家約好明天在城中旅館等蓋特一行人。先前往旅館休息吧！當晚，珊西亞終於病發，蓋特知道實情之後，要求珊西亞不要跟隨，珊西亞也答應了。隔天早上，埃娜交給蓋特一行人一個物品，表示反抗軍將會跟著行動，接著就可以前往米迦勒神殿了。在米迦勒神殿外，珊西亞居然出現，這時玩家要點選她（一定要找到，否則主線劇情無法繼續），珊西亞表示，為了跟大家同生共死，她還是要去！蓋特在無法勸說的狀況下，只有答應了。

記得補體力的道具記得多帶一些，這邊樓層都有兩到三個入口，通往更高層入口的話，一直走即可。到達第十層時，記得儲存一下，因為國天使賽安在第十一層等著大家！原來那些少女是為了建造血區的祭品，為了拯救那些少女，只有開戰了！

打敗國天使賽安之後，他表示希望蓋特饒他不死，他可以幫珊西亞羽化；不過這畢竟是他騙局，國天使拿著珊西亞的生命，威脅蓋特要幫他把那些女子傳到血區之中，頓時，蓋特陷入兩難的局面，這時珊西亞突然自殺，不料卻轉化成聖賢天使；蓋特乘機打倒了國天使賽安，並取得了路西法之槍與最後一把龍騎士鑰匙。

BOSS 攻擊相關 POINT7

BOSS 名：國天使賽安（未變身前）
生命力：25000
攻擊力：1600
防禦力：500





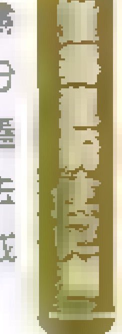
黑羽城

國天使賽安的事件結束後，玩家可回到神殿一樓：此時埃娜也跑過來，但表示神殿中的女子都不見了！這時見到天空變暗，血囚已經完成，天空出現一朵紅雲，經過一段劇情之後，蓋特表示，現在能救多少人就算多少人，因此決定先回到黑羽城。

直接前往主王城謁見廳，發覺國王重傷，大家馬上幫他醫治，並向他請益血囚之事。國王表示傳說中龍騎士有把配劍，可以切割空間，因此可能突破這個結界，但是這把劍也跟著傳說消失；但他記得鑄劍者是個烏比人，名為澤布倫．謝立爾。阿貝此時說明，自己也名謝利爾，難道跟自己有關？於是大家決定在前往巧比城。

巧比城

進入巧比城到謁見廳，看見莫方，阿貝問起莫方關於澤布倫．謝立爾這名鑄劍師的事情，沒想到莫方表示正是自己，但是那把劍已經被上一任龍騎士歐文分成五把鑰匙，他也無能為力。此時蓋特表示他有那五把鑰匙，莫方便大喜，要蓋特前往惡鬼沼澤旁邊的五星祭壇，等他重新鑄劍。此時可進入惡鬼沼澤，一進去往右邊轉，這邊就有五星祭壇。一到祭壇，莫方開始施法，五把鑰匙逐漸幻化成為一把劍，為了紀念哥哥黑格爾，蓋特決定定名為黑格爾之劍。





血囚

將結界破除之後，蓋特一行人，就決定往血囚前進。血囚內部傳送點都只有兩個點，所以不難選擇，只是十七層中，玩家會被上上下下傳送，會花比較多的時間；另外這邊有固定戰鬥點，玩家過橋時一定會戰鬥，進入傳送點前也一定會戰鬥，所以戰鬥頗頻繁的，不過之前的戰鬥不需要用補品，建議少點用，到達十七層前記得儲存，因為大戰即將展開！米迦勒表示決定毀滅這個世界，這一場戰鬥頗難，詳細方法可以看下面的說明。打贏後便是結局囉！

BOSS 攻擊相關 POINT9

BOSS名　大天使米迦勒(未變身前)　/ 生命力：50000　/ 攻擊力：2200　/ 防禦力：600

相關技能：

神慈之歌：可攻擊降低敵人 2000HP（實際狀況視玩家防護等級而定）
饒恕之歌：可攻擊降低敵人 2200 HP（實際狀況視玩家防護等級而定）
聖．安魂曲：可增加自身 1500HP

相關技能：

聖．冰槍：可攻擊降低敵人 1400HP（實際狀況視玩家防護等級而定）
聖．光爆：可攻擊降低敵人 1600 HP（實際狀況視玩家防護等級而定）
安魂曲：可增加自身 1000HP

BOSS 攻略：

國天使賽安未變身前的也具有 25000 點的生命值，讓蓋特當攻擊手外，另外兩位就當恢復的助手，必要時用點道具，這樣打起來會輕鬆點。

BOSS 攻擊相關 POINT8

BOSS名　國天使賽安(變身後)　/ 生命力：30000　/ 攻擊力：1900　/ 防禦力：550

相關技能：

二轉聖雨咒：可攻擊降低敵人 1700HP（實際狀況視玩家防護等級而定）
二轉聖冰槍：可攻擊降低敵人 1900 HP（實際狀況視玩家防護等級而定）
聖．安魂曲：可增加自身 1500HP

BOSS 攻略：

國天使賽安變身後除了生命值更強，攻擊力也提升，不過打法相同，只要讓蓋特當攻擊手外，另外兩位就當恢復的助手，必要時用點道具（應該會常常必要＠＠），這樣打起來會輕鬆點。

BOSS 攻略：

大天使米迦勒的生命力相當高，攻擊力也相當強，不過這時候玩家的能力應該也不弱了：如果玩家有解支線任務，又將等級練得很高，那麼帶齊高等道具與搜索到的道具（有道具可以解除瀕死狀態），將可以很容易打敗未變身前的大天使米迦勒。

BOSS 攻擊相關 POINT10

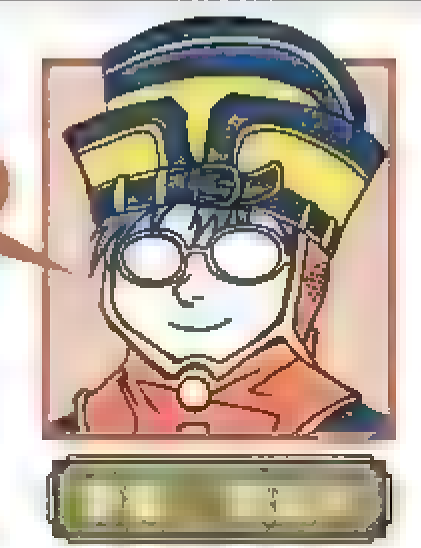
BOSS 名：大天使米迦勒（變身後）
生命力：90000
攻擊力：2500
防禦力：600

相關技能：

懲戒之火：可攻擊降低敵人 2300HP（實際狀況視玩家防護等級而定）
撒旦之怒：可攻擊降低敵人 2500 HP（實際狀況視玩家防護等級而定）
邪血術：可增加自身 2000HP

BOSS 攻略：

這是最後一場戰鬥，更糟的是，變身後的大天使米迦勒，若使用撒旦之怒，可以進行全體攻擊，就算玩家每個等級都是頂級，要打他也很困難，更不要說，他會常常恢復自己到最頂點，所以玩家必須要有長期抗戰的準備。藥品就盡量用吧！最後，祝大家好運囉！



古墓奇兵：黑暗天使

原本在上一代失蹤的羅拉又回來了，這次一回來和在前幾代出現的「Von Croy」博士見面，博士原本想委託羅拉一件工作，但在對話的途中遭人殺害，羅拉也被誣陷為殺害博士的兇手，故事就此展開。玩家在這一代必須邊逃跑邊解開謎團以證實自己的清白，還要拿到遊戲當中的五幅古畫，解開[illegible]

實用技巧

實用性

這一代的操作方式讓很多玩家一開始很不習慣，像是羅拉移動時會先用走的才會開始跑，常常都會來不及逃跑。跳躍在這一代裡變得非常好用，當玩家要移動時，先往前跳一次，按住前進，馬上就會變成奔跑狀態，閃躲敵人時，用前後左右隨便跳個方向，也可以馬上閃避敵人，否則往往都會被走路狀態害死好幾次。

射擊

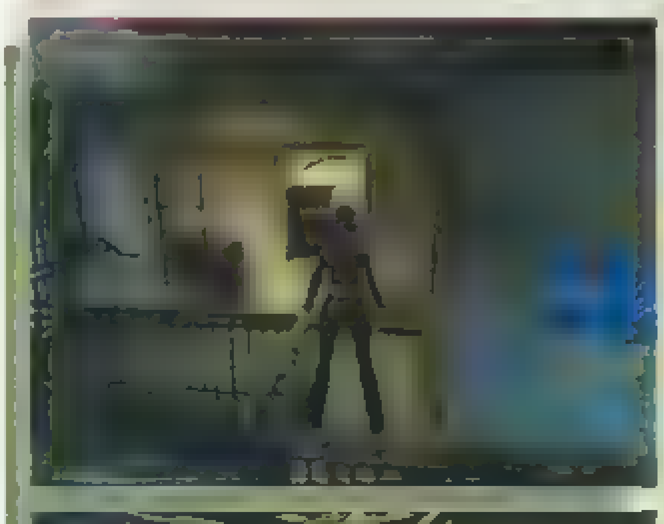
在攻擊狀態遇到敵人，玩家一定會發現控制變得很困難，角色會胡亂走動，或是要跳去切換攻擊的對象，有時還會一直瞄準屍體，在攻擊狀態時跳躍，可以非常靈敏的閃躲敵人，所以小跳躍是最實用的。

提升

這一代的羅拉，在腕力、腿力、跳躍力、耐力，在某些狀況下會提昇，所以遇到箱子或是遠處的地方，一定要試著推推看或跳跳看，在某些地點會讓這些能力提昇，原本可能無法開啟的門也會因為羅拉的腕力變強而開啟，若是得到「跑步」能力，按下鍵盤右邊數字鍵的「0」，便可以快速奔跑。

Parisian Back Streets

the angel of darkness

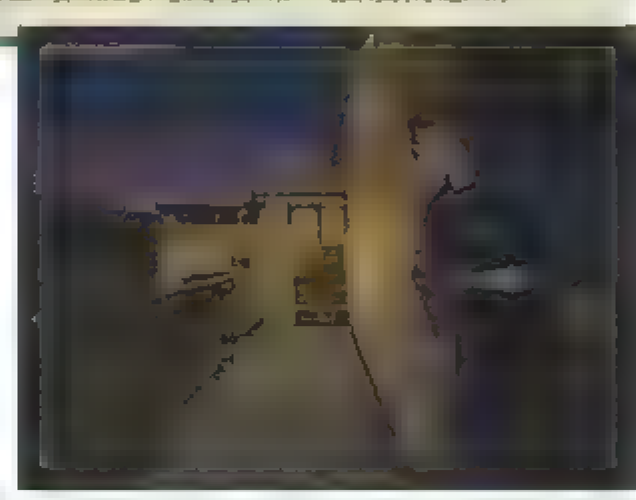




在羅拉離開博士的宅邸後，被追殺至某條後巷子，玩家就從這裏開始進行遊戲。直接跳上左前方的箱子，往上跳躍爬上平台，平台的右側對面有一個欄杆，可以跳過去拿，爬上鐵梯後先不要進入窗戶裡面，繼續往上爬，跳到屋頂對面，沿著屋簷右轉，走到底會有一根水管可以爬上去，爬到水管底端羅拉會自動往右移動，在中間的屋簷休息一下，靠到最右側（按住Shift用走的就不會摔下屋頂），跳躍時按下「Ctrl」便可以抓住屋簷，往右爬，會自動轉角到有屋頂鐵架破洞的地方，爬上去到達屋頂。

往左前方跑到水塔後面有一個箱子可以拉動，再後方的屋簷下面有根鐵棍可以撿，這時候回頭在屋頂的一間小房間可以用鐵棍撬開，再回頭到達窗戶，翻過窗戶拿取裡面櫃子和抽屜的東西，回到拿取鐵棍的屋簷，靠到最左邊，抓住左側的屋簷馬上往左邊爬，否則羅拉的耐力不夠便會摔死，到達最左側繼續往左邊走，這時按下「Enter」靠近牆壁按下「Ctrl」，會貼緊牆壁觀看狀態，在另一端會看到一個警衛，按下「Enter」悄悄前進，拿取中後方的鑰匙，往回走，開啟樓梯的門爬樓梯下去後就過關。





Derelict Apartment Block



蘿拉逃跑到一棟公寓裡，先拉動一開始左側的櫃子擋住門可以爭取一點時間，往上移動，沒多久警察就會破門而入；二樓的房間沒有鑰匙可以進去，到三樓後地板會崩塌，跳過去有個小房間可以進去拿取道具，推開這個房間的門，腕力會上升。到四樓中途有個櫃子擋住，直接往後拉開到達屋頂端，無去前進時，拉動樓梯中間的木箱，再推到樓梯旁邊爬上箱子，跳到對面抓住欄杆爬上去，開門後有開關可以啟動電梯，牆壁和地上都有鑰匙，這時可以回二樓開門（沒回去也沒差），開門後前進結束這關。

Industrial Rooftops

從右手邊的平台爬樓梯上去，上方的電線可以攀爬，爬至一半會出現直昇機，前方的屋頂擋住了，按下蹲下鍵（鍵盤右邊的數字鍵「1」）可以把腳抬起來繼續前進，到達屋頂後，另一側是一個斜坡，中間停頓有用網子擋住的地方可以防身，沿著網子到達屋頂邊邊可以跳到對面屋頂拿取道具，拿完後再回頭跳到下個屋頂中間的小走道開門前進，看到左側樓梯後爬下樓梯，先推動樓梯下的箱子，讓視力提昇，這一層有少數的補血包在巷子裡面可以拿。





從箱子上爬回樓梯進入樓梯旁邊的門，門的左側可以跳到二樓的平台，從平台右側助跑跳到對面牆壁有突出一點點地板的地方，跳過去可以抓住，看起來像跳不過去，實際上是可以，抓住後往左移動爬上平台，繼續前進打開路底紅色的門後暫停，要跳到對面的樓梯間，沿路爬上屋頂後，往左側鐵網前面的地方前進就會發生劇情過關。

Margot Carvier's Apartment

一開始有事件，Mademoiselle認為蘿拉和Von Croy博士的死有關係，經過一番對談可以拿到記事本。和Mademoiselle對話，隨便選擇，如果選擇好的話可以得到記事本，若是沒拿到，也可以在廚房右側的抽屜裡拿到。對話完後，先到廚房搜括一下，書桌的抽屜也有補血物品可以拿，拿完馬上往門口開門逃跑

Parisian ghetto

從火車中出去先往後方兩個流浪漢移動，對話完後，回到火車外面，在車廂旁邊有個大水管可以登上去爬上車頂，車頂上有網子可以往上爬，斜跳到右側對面屋頂（左側還有一個平台可以跳過去拿道具），和屋頂的人對話完後打開旁邊的門到達街道。

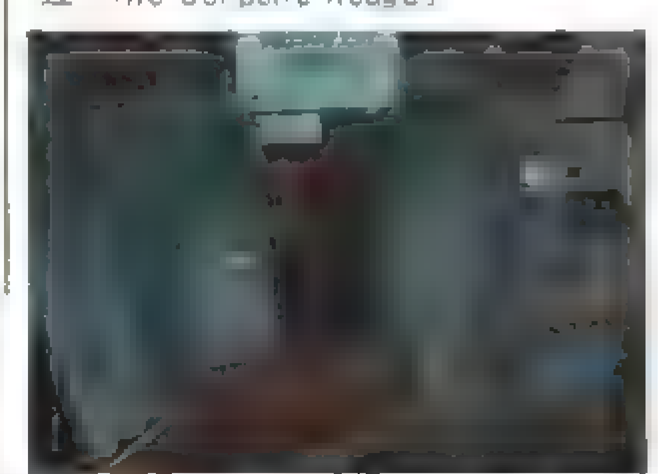


和一開始的女人對話結束後（右方建築物門前有錢可以撿，之後還可以再撿一次），從她旁邊的街道前進可以到達當舖，這邊可以典當一些不必要的東西換錢，接著回頭左轉上樓梯到達另一邊的街道，走到底左轉來到「Caf' e Metro」，和櫃檯人員對話後得到情報。開門回到街道上，左轉直走，沿路有一個密碼門還不能開啟，繼續前進到達街道另一側，從左邊的建築物教堂進去來到「St. Aicard' s Church」，如果和旁邊的教練對話，他會要蘿拉跟他打賭（有沒有賭都沒關係），在講台的後面有一個雕像，雕像前面的小平台可以推動爬上屋簷，在屋簷上有不少道具。





走到底跳到最裡面，鋼琴旁邊有戒指可以撿，接著在回到街道上，沿著左邊的路前進會看到斜坡，斜坡有二樓可以走，沿著巖層小路走到底進去來到「willowtree Herbalist」，和櫃檯裡的人講完話得到情報，回到街道上，教堂前方有個小公園，公園的右側有條小巷子，從巷子一直前進不要轉彎，會看到有個神秘男子騎摩托車離開，從他剛剛出來的巷子裡進去，有個下水道可以下去，先不要進入下水道，再往前有個門可以進入到達「The Serpent Rouge」。



開始左邊有個警衛室，按下「Enter」瞄，等他背對你之後，到他後面按下「Ctrl」可以把他勒死，拿完道具後繼續前進到底，開門會有兩個警衛，殺死之後，先拿完這一層的道具，回到門口左側有個DJ臺拿取臺上的唱盤，後方有一個開關，打開開關會讓上方的聚光燈啓動，這時會有警衛跑出來，爬上樓梯到達二樓，來到有一個箱子的地方，把箱子推到旁邊的凹槽爬上箱子，正上方有鐵架可以爬上去。





從鐵架上跳到對面三樓的平台，會出現兩個警衛，從右側移動到達旁邊有個缺口的地方，跳到對面上下移動的聚光燈臺子，再跳到臺子另一側，爬上臺子左側的鐵框往上爬到上層，往右側可以看到對面有個走道，跳到走道上，先爬上樓梯往左側跳過去到對面平臺，走到底又會看到對面有個鐵架可以攀爬，跳過去爬住往左側移動，越過水管之後爬上去，往左側跳過去到達控制室門口，這時門口無法打開，先把左邊的牆踢倒，會讓腿力提昇才可以開控制室的門。





在控制室裡面有兩個開關，左邊的開關可以移動壞掉的聚光燈，扳動兩次，讓有亮光的聚光燈停在一個箱子前方，這時再扳動右邊的開關，讓燈移動進入箱子裡之後，出控制室過橋打開箱子會得到一個盒子，這時控制室裡會有警衛，殺了他之後從他出現的門出去（在一樓有個警衛室現在可以進去，而在吧臺旁邊有個門進去也會有道具可以拿）

回到街道上從下水道下去，拿取完下水道的道具之後回到街道，到達教堂左側的鐵門前，和鐵門裡的人講話之後他會跟你要東西和錢，之後就可以進入（如果是從其他地方取得密碼，就從原本有密碼的門進入）





來到「St Aicard's graveyard」，爬上左側的墳墓屋頂，從頂端跳躍到右側對面，繼續往前跳躍到右手邊有個鐵籬笆圍住的墓園，跳下去後會看到一個雕像，先把裡面有一間屋子的門打開，讓腕力提昇，這時就可以把雕像推到壓壞棺材後跳下去，到達「Bouchard's Hideout」，往前會有地板塌陷，跳躍前進停在缺口前面，右側的牆壁有缺口可以抓住，爬過去之後又到一個缺口，上方有電線可以爬到對面。

到達一面牆壁崩塌處，把崩塌前面的小牆壁往後拉，讓後面的崩塌完全塌陷，沿路走到底爬進牆壁旁邊的小洞，回到一開始的地方，往後面





崩塌的地方前進，到達牆壁前會看到有個破洞，繼續前進到底和Bouchard對話，對話完之後先扳動門邊的開關，開啓走廊上的門，回到走廊進入最後左側的門，推動箱子到門口，爬上箱子跳上去可以扳動開關，這時進入門後可以回到教堂。

走回原本的當舖，發現老闆被殺害了，在他旁邊撿到皮夾子，使用之後可以得到儲藏室密碼「14529」，輸入密碼進入後，拿完東西之後門會被關起來，同時炸彈會被啓動，馬上按下旁邊的按鈕開門，出門之後右轉地板有個蓋子可以打開，跳下去馬上往前跑，否則會被炸死，跑到底之後過關





Louvre Storm Drains

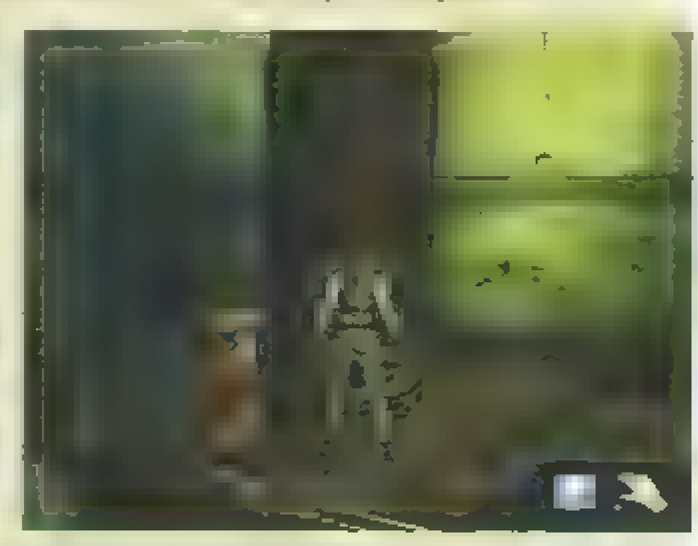




開始在下水道裡面，往前走一段路會看到一個水池，旁邊有個水管可以爬上去，左邊有個開關，扳動之後某個地方的柵欄會開了，爬下鐵梯走右邊的通道來到柵欄前面，轉動柵欄之後會讓柵欄上升，爬過去走到底會有一個開關可以旋轉，往回走從水池左邊的通道走去同樣也有開關，爬上之前的水管走到另一邊爬上樓梯扳動開關，中間懸掛的水管可以攀爬移動到對面，扳動對面的開關之後，回頭攀爬移動到中間

跳到中間的鐵條上，再次扳動開關之後會發現水池的水變滿了，從水池裡游到達另一側，爬上旁邊的鐵絲網，攀到中間的水管扳動左邊的開關，接著再繼續攀爬水管到對面，有個可去的鐵絲網可以往上爬，扳動最後一個開關，原本水池上方噴水的地點會停水，回頭左轉後進去，跳下去之後回到水池，爬上樓梯跳過去到水停下來的地方，開門進去

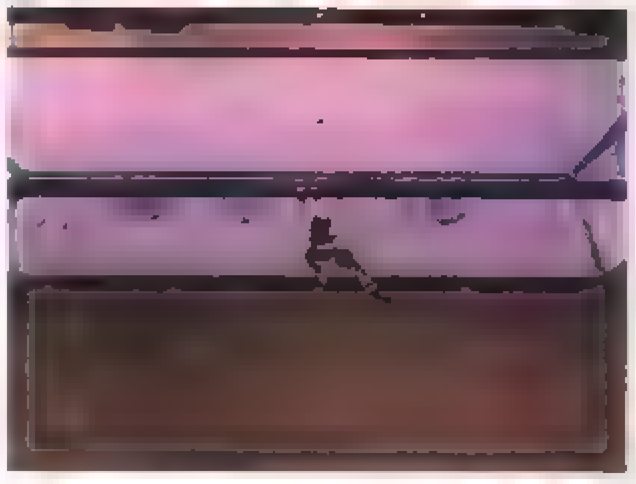
前進沒多久羅拉就會說有瓦斯味，右側有兩個儲存槽可以放炸彈，隨便選一個都可以，放了炸彈之後馬上跳下水裡潛水下去（不要上去！不然會被炸死！），水裡有兩個入口隨便走一個往前游上岸回到剛剛放炸彈的地點，小心地前進到炸開的地方，不要碰到火焰，進入之後就會過關。



Louvre galleries

直接沿著樓梯前進，看到警衛直接殺掉就好，途中有個門腕力不夠無法開啓，來到一個充滿紅外線的房間，爬上正前方的展覽櫃，往左看有個石版，跳上去右轉，跳過紅外線到對面的展覽櫃（如果碰到紅外線就會出現警衛，扳動門邊的開關就可以重來），到達對面展覽櫃，右轉跳到中間的展覽櫃，這邊的紅外線會上下移動，抓準時機跳到對面，另一個展覽櫃，再跳上比較高的展覽櫃，攀住右側移動到展覽櫃另一面，接著跳到右前方的展覽櫃，攀住牆壁穿過出現的紅外線即可開門前進





爬過交叉的紅外線，殺死右邊門口的警衛拿到，先走到底，羅拉會說ID卡的權限不夠，先從剛剛警衛的門進去，會看到左邊有個紅外線圍起來的展覽櫃，先把最後面的小臺子拉開，後面有隱藏一個開關：先不要扳動開關，把椅子旁邊比較高的展覽臺

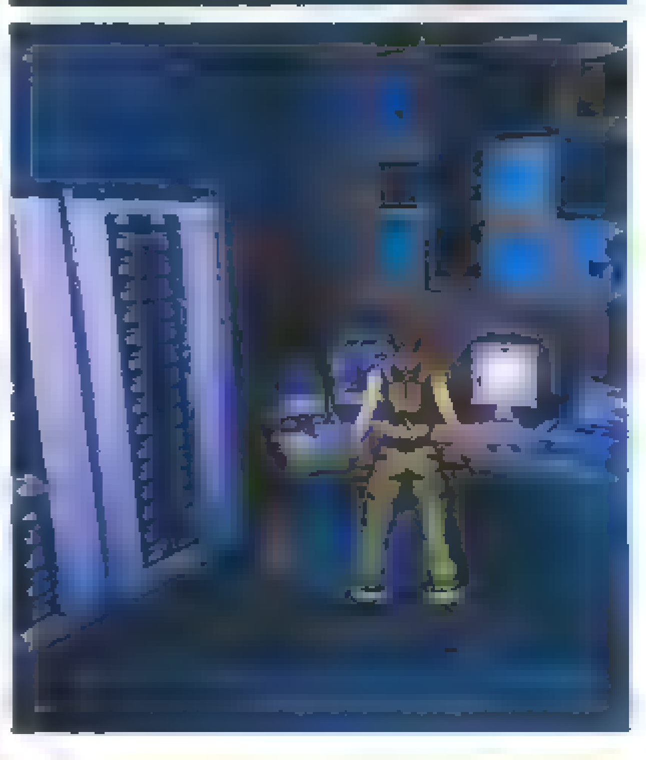


推動到貼緊椅子旁，這時扳動開關，馬上爬到較高的展覽櫃，跳到對面爬進通風口。前進踢開通風口來到屋頂，往右邊的通風管爬上去，沿著屋簷往右走，攀住電線到達對面，右轉走到底，可以看到一個變壓室，撬開鐵門進去爬進通風口。

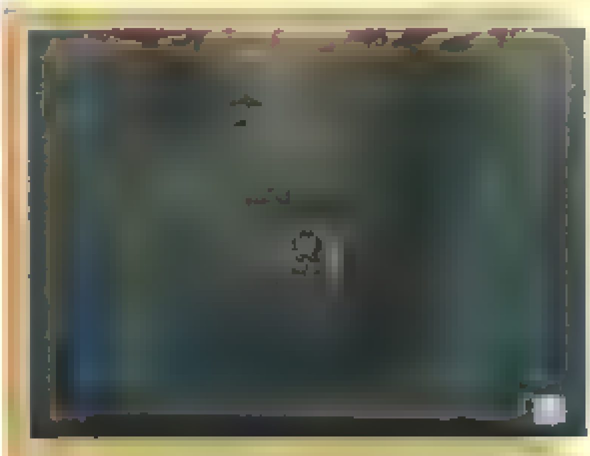


跳下通風口後，門外有個警衛，等他背對你時上去偷偷殺了他，第一個門進去有一個放防毒面具的櫃子，現在還不能開，不過以後會回來拿。進入第二個門，殺掉警衛，調查最左邊的電腦，按下Alt拉動攝影機，看辦公室裡面桌上的便條紙有密碼「14639」，回到走廊輸入密碼進入辦公室，翻箱倒櫃之後拿到低層權限的ID卡，回頭走到底開啟另一側的門，前進之後沒多久會回到原本羅拉說ID卡權限不夠的門，這時可以進去，沿著路一直前進到底層的大門前過關





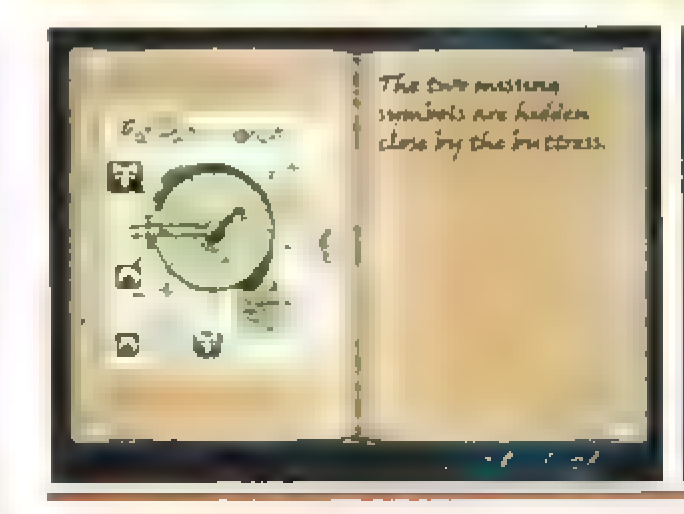
The Archaeological Dig





前進會有兩個警衛，進入第二個警衛後面的房間，可以在影印機上拿到一張圖畫，之後回頭在中間工程的地方有個缺口進去下樓梯，到達最底層的右邊爬上平台，牆壁上有突出的石塊可以往上爬，爬到最高處的平台，平台的正上方樓下可以攀住到達對面（中途不要停下來，否則羅拉力氣不夠會摔死），到達對面從左側平台上去，扳動開關啟動電梯，爬下旁邊的平台，跳到對面的電梯，右邊牆壁有個很大的圓形盤可以扳動。

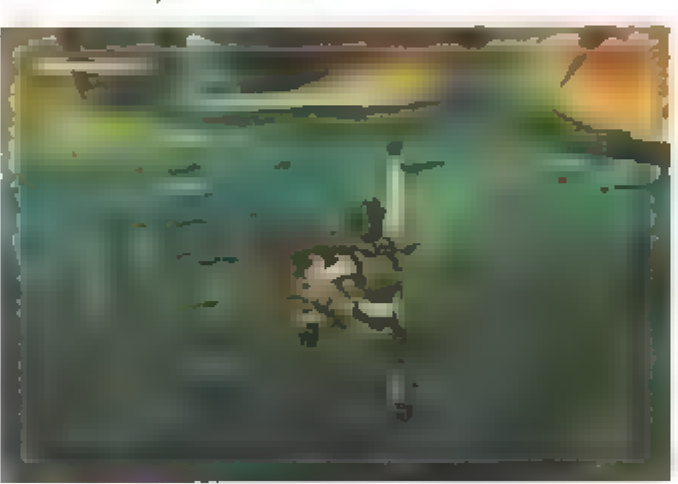
這時看看博士的筆記本，會有第一張跟地面處的圖形，而剛剛在影印機拿到的是第二張圖形，扳動盤子移動圖形之後，可以到右邊的路底有兩個開關，扳動之後可以固定盤子上的圖形，圖形全對之後上面的圓形通路會打開，爬回上面跳下去過關

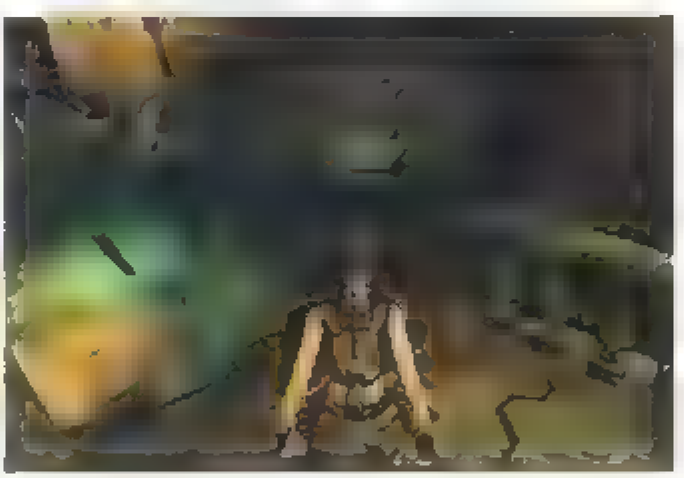




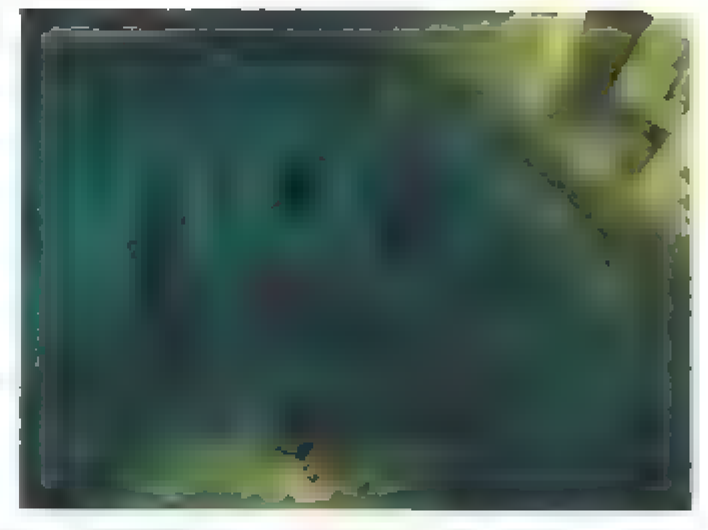
Tomb of Ancients

前進一小段路跳下去繼續前進，來到一個非常雄偉的古墓當中，先爬下正前方的牆壁，牆壁可以攀爬下去，接著看右側有個小平台可以跳過去，平台正前方有個洞口可以跳進去，前進到達斷掉的橋樑，跳過去拿道具，接著站在橋樑斷裂處往右看，遠處有一個小平台，跳過去之後左轉，跳到左側的平台，因為這個平台有個裝飾品，無法上去，所以攀住旁邊往左移動到另一側跳下去，左邊的牆壁一樣可以攀爬下去，爬下去到最底端，右邊一樣有個小平台可以跳過去拉動開關，讓牆壁上的數個平台出現。





沿著平臺跳到最下面，有個骷髏士兵，不要理他，從旁邊的洞口進去一樣有個開關會讓其他平臺出現，沿著新出現的平臺到達一個洞口，扳動開關讓最底下的鐵框打開，跳下去沿路可以拿到散彈槍（蠻里用，以後會被拿走），前進來到一個左右會射飛箭的長廊，門口右邊有開關，扳下開關後，對面的門會打開，這時馬上邊跑邊跳過中間的飛箭衝進門口，否則門會關閉起來，走到底來到「The Hall of Seasons」



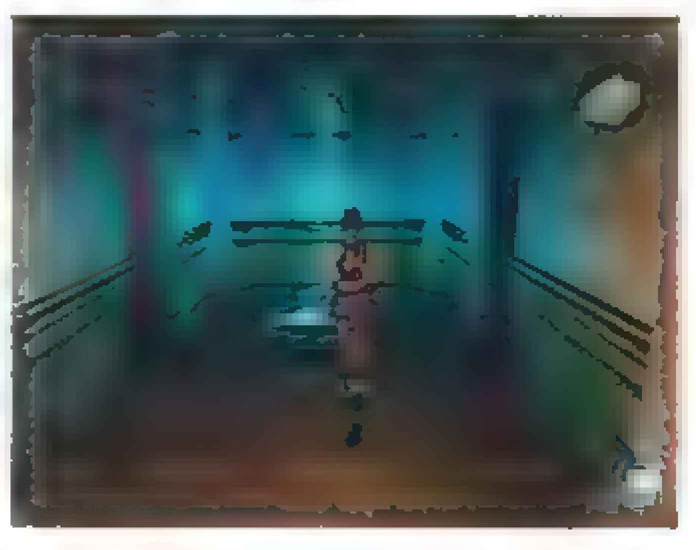
The Hall of Seasons

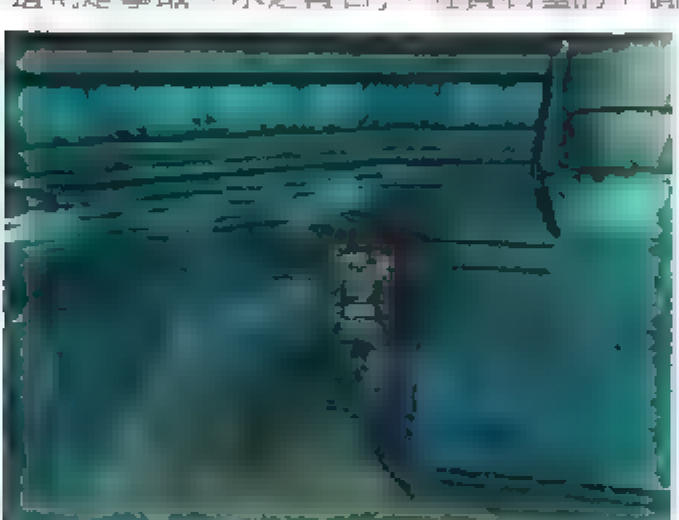


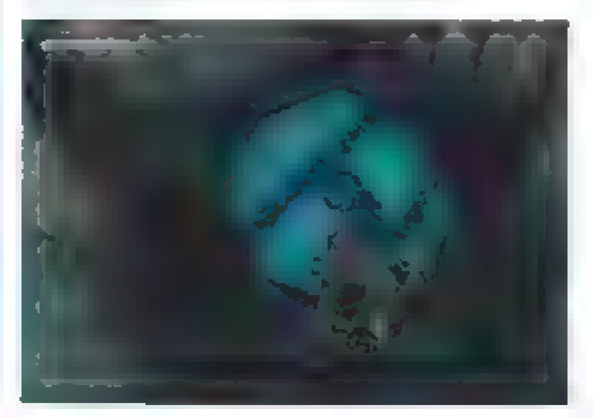
一進去右邊有骷髏士兵，不要理他，中間有五個開關可以踩，分別代表五個方位，每個方位有一個門，門的方位代表「風」、「火」、「水」、「土」，每個門前有一塊刻著字的石板，如果進入錯誤的門會掉下去，所以最好的辦法是，先踩下水的開關，這時水方向的三個門會打開，仔細看門裡面還另外有些刻著字的石板，這才是真的看板，進入代表水的門，扳動開關進入，以下是五個屬性的關卡

Neptune's Hall

水之神殿，開始的地方對面有一個火焰骷髏會發射火焰，把他引到另一側從他後面的門進去，跳下底端的小水池游進去，左邊有個開關，門口有陷阱要小心，扳動之後會把一開始中間大坑洞的下方水注滿，這時可以跳下去，游泳到達另一邊，來到一個圓形房間，從平臺的左側小斜坡上平臺，攀住邊緣到達平臺左邊的入口。進入之後跳入水池，游到底右手邊可以呼吸休息，左手邊則是拿取「水之寶石」，在寶石臺的下面柱子有開關記得扳動，之後馬上往上游去呼吸，再潛入水底從剛剛開過開關的門進去回到大廳







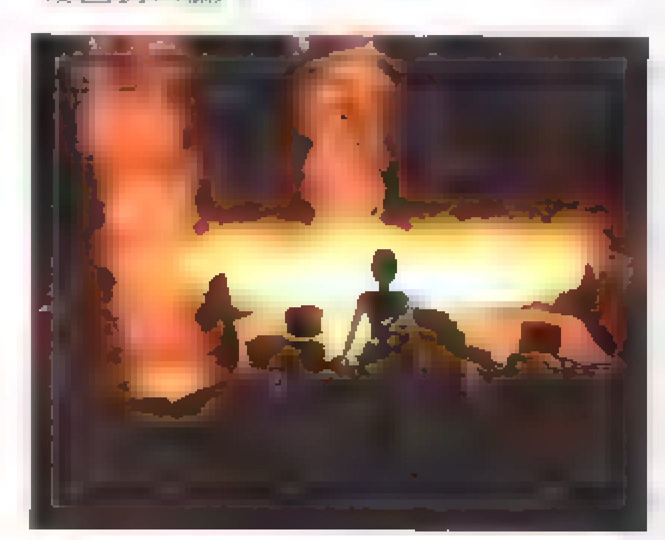
Wrath of The Beast

地之神殿，一開始的雕像會崩塌，讓地板整個崩壞，先跳到左側的平臺，前進右轉，沿路的路會崩塌，走到底，靠著牆壁往左移動，這時中間和右側有兩個平臺，不要跳到中間，右側的平臺看起來很遠，可是勉強可以攀住，攀住之後馬上爬上去往右邊跳到最角落的平臺可以休息（不會崩塌），繼續往前跳躍到達中間上方路段，這時你會看到前底端有「地之水晶」，跳過去拿到之後，地板會恢復，此時出現三隻火焰騎士，扳動牆壁中間左右兩邊的開關會讓門打開，如果被火焰燒到，馬上讓出口的小水池熄滅就可以，回到大廳



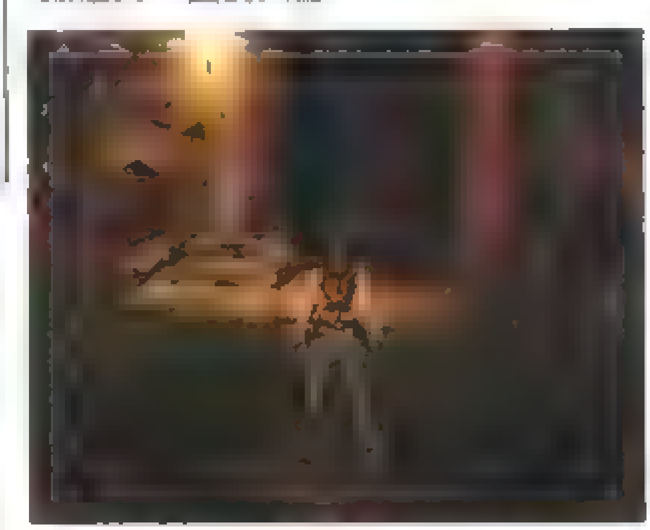
The Sanctuary of Flame

火之神殿，剛開始先不要移動，會出現火焰波浪，之後可以開始跳過去到中間的平臺，不要暫停太久，平臺會消失，沿路到底可以拿到「火之水晶」，這時出現隕石不斷的掉下，回頭的時候先在旁邊稍等，右邊會出現新的平臺，沿路閃躲隕石之後回到大廳



The Breath of Hades

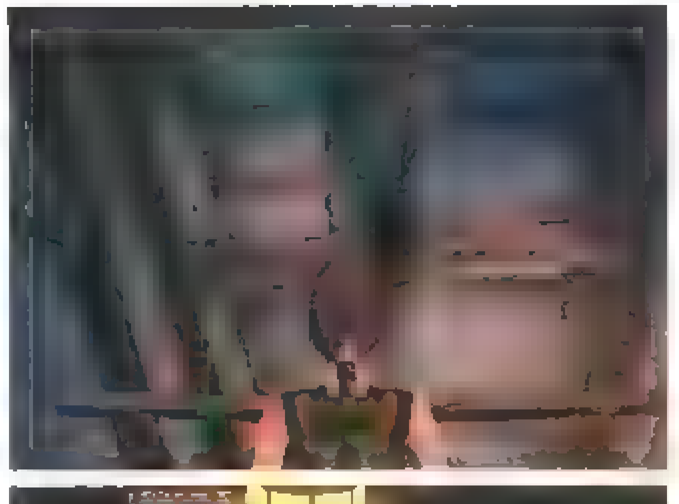
風之神殿，進入之後先往右轉，推動牆壁扳動裡面的開關讓對面的門打開，這邊中間的柱子會搖晃，所以時間很難抓準，而吹出來的風不會影響跳躍，訣竅是不要想跳靠近的柱子，遠距離的柱子比較容易抓距離，跳到對面之後可以拿到「風之水晶」，注意在中間右側有一個柱子不會搖晃，站上去後會出現隱藏通路拿取道具，回到大廳。

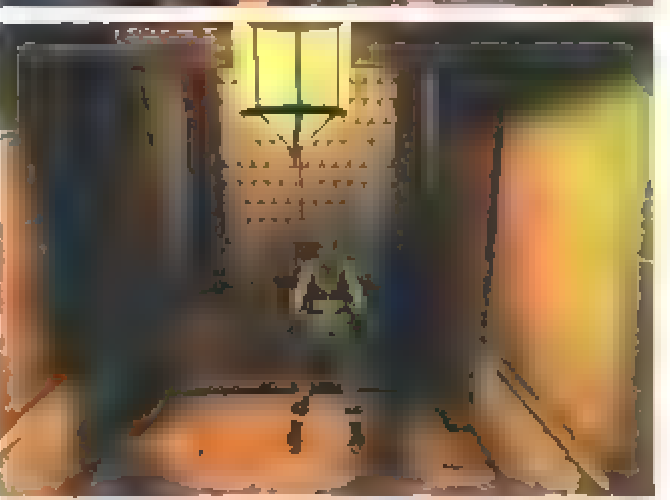


把四個水晶分別裝在門口的四個石版上，開啟某個地方的門，這時隨便進入一個錯誤的房間掉下陷阱區域，這邊會到一個圓形大房間，裡面有很多陷阱，沿路閃躲陷阱來到中間的門，進去之後來到另一個房間；一開始左轉就有一個開關可以開，往右邊則是跳到對面上樓梯的另一個開關，下樓梯跳到中間的大型裝置平台，走到另一側有個電線可以攀爬上去開上面的開關，這時大型裝置中間附近有個原本關起來的開關可以打開，打開之後馬上衝向右邊跳到對面，否則會有陷阱。爬上樓梯回到之前的陷阱區域，在陷阱區域往左邊走到底有一個門可以進去，裡面有電梯，拉動鐵鍊上電梯回到之前的大廳。

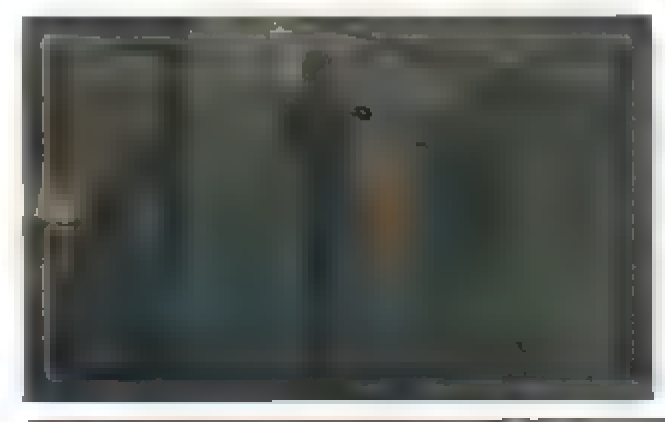


這時大廳中間有四個柱子上下移動，爬上柱子來到二樓，往右轉前進，中途會出現骷髏士兵，不用理會，沿路上樓梯，沒路之後，在左側的牆壁可以攀爬，會看到上方有個開關，扳動開關，下方的門被打開，這時開關上面的牆壁可以攀住，但是此時蘿拉耐力不夠，無法攀爬，先通過剛剛開啟的門，裡面有個牆壁可以推動，推動之後會讓耐力上升，回到剛剛的開關處，往上看會看到屋頂的破洞，攀爬之後要一氣呵成，否則就會失敗，到達屋頂前進來到一個宮殿





進去之後會發生事件，這時亡靈出現了，而旁邊的雕像其一個手上有發亮光，當蘿拉靠近後亮光會消失，拿出散彈槍，在亡靈背對蘿拉的時候開槍打他，他會暫停，暫停時間非常短，這時就可以靠近亮光拿到畫（這邊相當困難，玩家最好靠近發光的雕像，不要太近，否則亮光會移動，引誘亡靈來攻擊你，跳躍閃過馬上補他幾槍，衝過去拿畫像），回頭之後發現房間充滿的水，游回去回到「Tomb of Ancients」，先游到最上面呼吸，潛入水底從門上的缺口游進去回到「The Archaeological Dig」，爬過鐵絲網後來到「galleries under Siege」



這時美術館裡被入侵了，毒氣充滿了美術館，沿路回到之前放防毒面具的地方拿取防毒面具，之後原本無法開啟的門會閃爍燈光開啟，回頭沿著樓梯開門前進，走到底沿路有不少入侵者，不要浪費時間，前進下樓梯左轉出現事件過關

Von Croy's Apartment

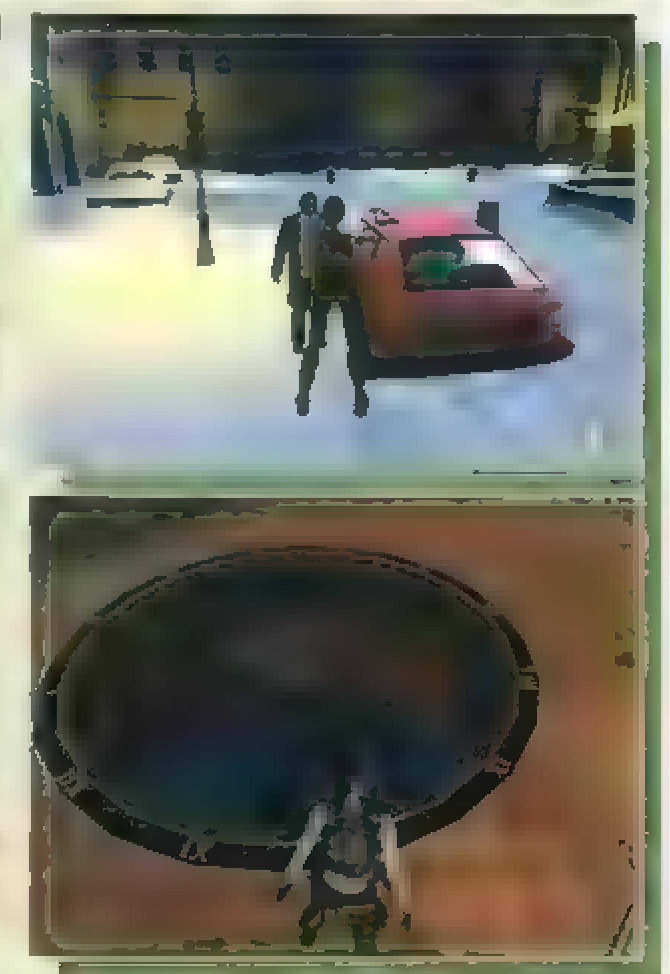




來到了博士的住所，先撿起地上的手杖，這時燈光都消失了，撿起地上博士的手槍，把屋子裡面的燈都打亮，最後撿起手杖，會出現敵人，攻擊一段時間之後，他會逃走，馬上去發現門已經被外牆擋住了，從另一邊爬??進，撿起一盤旁邊的單車，敵人又破門而入，躲在小錢後面可以輕易應付，又被他逃走，追過去之後，從右邊窗的下方電杖前進，跳下之後，按下Enter鍵，這時樓梯被炸燬，跳下到一樓，在從樓梯到達二樓，前進沒多久又看到之前的敵人，先不理他，沿路撿取彈夾閃躲到外牆至達最上面的地方，拿起炮對著他猛開火幾發，事完之後，原來Bouchard才是敵人

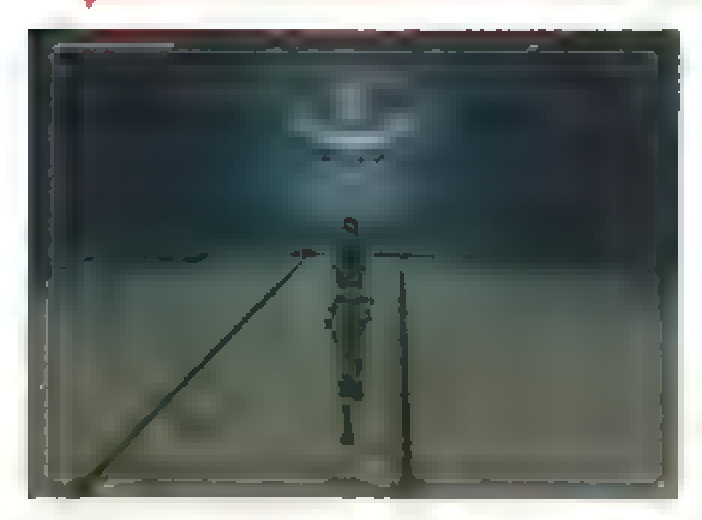
The Monstrum Crimescene

街道上前方的紅色車輛有一個記者，和他對話，照順序選第一、、一、的選項，他就會答應幫你做通行證，如果選錯之後要從警衛身上搶奪通行證。對話完從右旁邊的街道進入殺死警衛中的一條小路，接著到達對面的巷子，直進到底地板有個蓋子用鐵鎚撬開跳下去。到達下水道，一路前進，遇到Bouchard，對話完之後，繼續前進來到一個華麗的大廳，先上樓到左側，推動鐵架旁的箱子，爬上去在鐵架上移動，會看到大客地圖的旁邊有兩個鐵鍊，左邊的鐵鍊會開啟隱藏的道具，右邊則是打開時鐘蓋子，下去把時鐘調到三點整，地板會出現新的通路



下去通路走到後來到一個辦公室，在桌子前面的地上撿到一張書頁，上面有寫密碼「3169」，可以開啟桌子旁邊的密碼鎖，拿完之後回去找Bouchard的地方，發現他已經出走，打開在外面的第二個門（原本打不開），發現Bouchard已被殺害，拿起他身體旁的鑰匙，前進到紅色的門，開門上去發現記者已躺在那兒死了

The Strahov Fortress

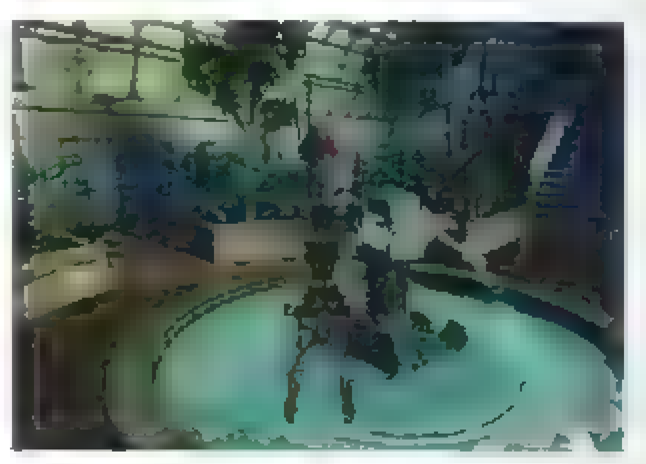


拿了10卡來到下一關，先往有個特殊圖案的大鐵門前進出現事件，爬上左手側的貨櫃，跳上第一個貨櫃，正前方有個機器警衛在鐵架上，跳過去攀住到二樓，沿著鐵架到另一邊，羅拉會告訴你警衛的武裝很強，所以最好不要招惹他，從右邊的門進去，到另一側門口的左手邊有樓梯，上去時先注意樓上的警衛，等他背對羅拉再上去擊倒他。開動裡面的開關下樓梯跑到上對面的樓梯上去，沿著鐵架走到控制室，羅拉會開機器破壞自動機槍，這時就可以下樓梯到達一樓開門前進

來到另一個倉庫，進去之後旁邊的門都不要靠近，否則會被電死，而通路也被紅外線擋起來，先到左前方把箱子推到其中一個有鐵絲網的空調裝置下方，跳上去關掉空調，之後右轉來到一堆箱子疊放的地方，這個地方旁邊還有兩個散落的箱子，把箱子推成如圖所示的樣子，就可以攀住鐵管道達另一側。殺死兩隻狗之後，爬上左邊的樓梯扳動開關，鋸子會啟動鋸壞通風管，爬上去從通風管進去，這時會看到記者被殺害，繼續前進來到倉庫另一邊，替下去殺死警衛，先往右邊的控制室前進，扳動開關把原本通電的門關電，走出控制室，再右手邊有一個站立的圓型木塊，旁邊有一個瓦斯罐，打爆瓦斯罐讓木塊滾動，之後再匍匐伏前進通過雷射光，原本無法通過的門可以通行進入。

The Bio-Research Facility

直接前進和老人對話，之後扳動中間水池不會噴水的雕像，從開啟的入口進去，按下開關，另一邊的門開啟，進入之後來到一個充滿養殖槽的地方，這時會有一隻怪物被放出來，不要理他，如果殺了他，全部的怪物都會出現攻擊你。往前移動爬上左邊的樓梯，走到底中間有電線可以攀爬上去到中間，開啟開關之後，剛剛出現怪物的養殖槽下方會出現通路



跳下去，來到一個斜坡，滑下去跳到對面的樓梯上，沿路走來到另一邊有大水池地區，水池裡有打不死的水怪，最好不要掉下去。先往左邊走到底，有一個水管上面有開關，扳動他之後，回到門口，門口右側有藤蔓可以爬到上方，爬上平台按下開關，把中間的平台移到對面，這時從右邊走，走到要靠牆前進的地方，爬上水管往左邊移動到平台，接著從這個平台的藤蔓攀爬上去到剛剛移動的平台，按下對面的開關開門到達另一邊。

進去就看到變種植物把門關起來，往左邊走看到四個開關，推動左側的小桌子會看到打叉圖案，照著圖案打開第一、第二、第四個開關，再扳動右手邊的獨立開關，把變種植物殺死，開門前進，到達一個大花園。



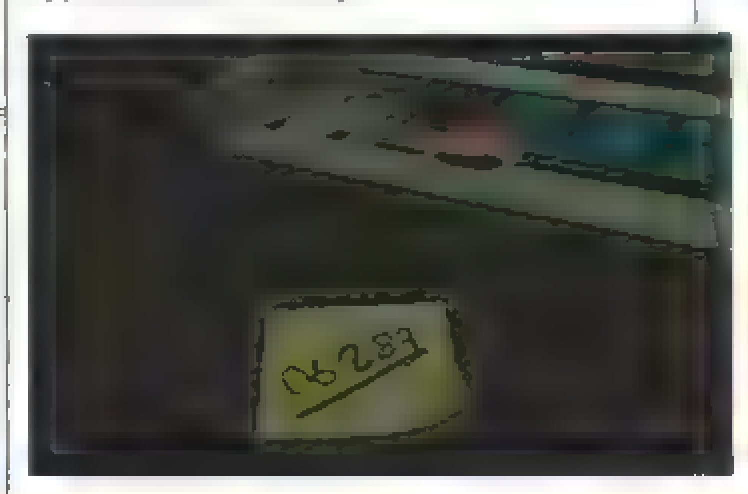
先殺死警衛拿到ID卡，爬上中間的樓梯，中途的缺口無法跳過去，先再往上移動，來到一個傾斜的屋頂，屋頂上有四個小平臺，跳過去到第四個平臺，往對面欄杆跳過去攀住，沿路走又有一個缺口無法跳過去，繼續前進來到第一個缺口，跳過去之後羅拉的跳躍力會增加，從原本無法跳過的缺口跳過去。往上一樓前進，走到底爬上懸壘前進之後發生劇情，殺死沿路的警衛，回到樓下殺死第一個警衛，拿到一張ID卡，從有二個開關的門進去，之後羅拉被關了起來，主角換成「Kurtis」。

The Sanitarium

the angel of darkness

一開始並不困難，直接攀住往下移動，攀住身邊的時候，按「Ctrl」會放開，再按一下會攀住下一層的邊邊，移動到最下面打開蓋子，跳下去右轉，到底沿路往對面跳過去攀住對面的橋邊，爬上去來到研究所內，只有單一的路往前移動，沿路會有怪物，會浪費不少子彈（可惜不能使用圓月刀）。走到底之後，Kurtis會在一個門前使用超能力看到密碼鎖的密碼「06289」，輸入密碼開門，前進走到底來到餐廳，餐廳的右邊有個門上有寫密碼「38471」要記住

先往前走來到一個研究員死掉的房間，撿起他旁邊的ID卡回到餐廳打開右側的門，進入之後爬上樓梯沿路到達一個控制台，輸入密碼把門打開，進入之後發生事件，從右邊的通風管爬進去，到達房間裡面，繼續前進從另一個通風管移動，到底之後，跳下通風管，這邊有個大電風扇旁邊有壞掉的樓梯，先對瓦斯瓶開槍炸掉樓梯，爬上去關掉電風扇，爬過去之後前進一小段來到「Maximum Containment Area」。



Maximum Containment Area

the angel of darkness

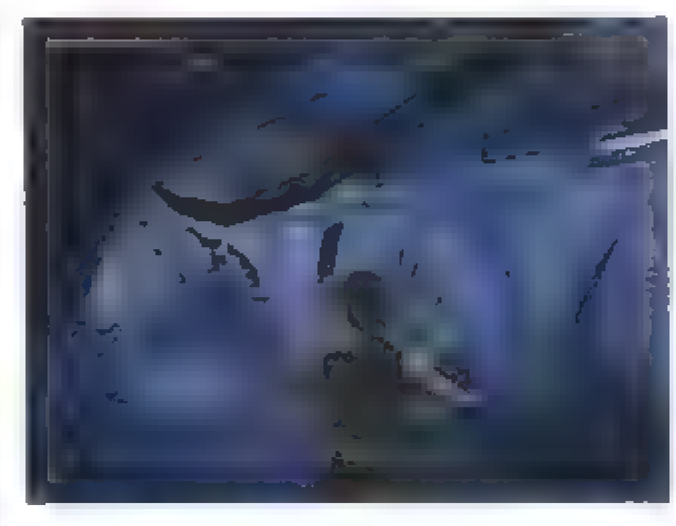
一樓也是單一的路線，沿路走到底來到一個特別監牢的大房間，右轉靠近第一個門，Kurtis又會使用超能力看到密碼「[illegible]」，回頭去控制室輸入密碼開啟下面鎖住的門，回到監牢，到一個警衛屍體旁邊拿取ID卡，把大門打開前進，先往右邊前進，打開門發現怪物第一次，但是它沒有攻擊Kurtis，跟著怪物爬過半開的門，沿路來到一個大廣場，爬上樓梯到中間平台的地方，爬上去往右轉，跳到對面爬進通風口，拿取屍體旁邊的ID卡，沿路走到底發生事件：Kurits用超能力把門關起來，但是怪物還是從通風口進來，並不難打，只要離開牆邊往後跳就可以殺死他，但是要殺死好幾次才會真的殺死他，如果彈藥不夠，在後方開關的地板上有彈匣，射完之後又會再出現無限多，殺死他之後扳動牆上的開關過關。



Aquatic Research Area

the angel of darkness

主角又換回了羅拉，按下開關出去，先不要往下跳，樓下有自動機槍，往左邊的牆壁跳下去，之後直接前進往左移動，穿過一個小洞口打開開關，出現煙霧，這時機槍就不會攻擊，走到底爬上水管，往右移動，走到底一樓有機槍，這時不要離太近，拿槍羅拉會瞄準旁邊的瞄準鏡，打爆之後機槍也會壞掉。繼續前進來到水池區，水裡一樣有水怪會攻擊羅拉，先往右邊走，這邊的水池裡有網子阻隔可以跳下去，潛水從缺口進去左轉扳動開關，接著右轉，回到剛剛的門，從對面另一個門進去，沿路走到底也有另一個開關，扳動之後所有電力恢復，原本右邊的門口有一個樓梯上方蓋子擋住，現在可以上去了



上去之後看到一個大容器，先把容器往後拉到底，接著推進右邊房間有滴血的地方，扳動左邊的開關讓滴血的肉塊裝滿容器，把他推回原位，從剛剛上樓梯的地方另一邊有水管可以攀爬上去，到上面按下開關藉著移動平臺到達對面，左轉進入有個控制室，按下牆壁上的開關，讓裝滿肉塊的容器沉到水底，這時就不會被水怪咬，跳下水去扳開牆壁上有個數字「1」的開關，再往「2」的門游進去，此時羅拉換上潛水衣，往回游到肉塊容器的正下方通道前進。

The Vault of Trophies

the angel of darkness

沿著路游過去，中途會有漩渦，前進左轉，左邊牆壁有個缺口，游下去，之後再往右轉，上去可以拿到呼吸器，繼續前進左轉，踢開底端的牆壁，來到一個水底大廳，往正前方的上面有個顏色不一樣的牆壁，踢開之後上去[illegible]，游下去到大廳中間有一本古書，書上寫著「[illegible]」、「[illegible]」，這時看每個騎士雕像的後方有寫名字，分別扳動「[illegible]moux」和「Vasiley」雕像後方的鐵鍊，會把正上方打開一個缺口，游上去。

沿路前進有陷阱，閃過之後來到一個峽谷，右手邊有開關，扳動出現平臺，這些平臺有的會消失，先跳到從右邊數過來第二排的第三個平臺上，這時出現新的平臺，直接跳到對面中間的大平臺，又出現三個平臺，跳過去後繼續前進，來到一個房間，裡面有兩個骷髏騎士，先扳動火爐旁的開關，出現隱藏道具，再往前衝過去扳動大書旁邊的鎖鏈，閃躲骷髏騎士只要用左空翻或側翻就可以了，書後面的牆壁可以攀爬上去，來到鐵架上，攀住上面的鐵架可以移動到對面，跳下平臺後書櫃會移動，拿到書櫃後面的道具時，火爐的火會熄滅，爬過去跳到水裡，游到鼠洞發生事件





Boaz Returns

事件當中羅拉為了救Kurtis把武器都丟了去，而敵人則就是那個怪物，Kurtis讓羅拉逃跑繼續追逐敵人，自己則和怪物對決，一開始沒什麼子彈，注意看右側的地上有子彈，同樣也是無限拾取，還一點相當困難，由於角色在奔跑時會先走路，所以玩家最好使用左右翻滾和側翻閃躲較快，首先和怪物正面對決，攻擊一陣子之後，怪物會噴出綠色的液體，不要站到太久，否則會馬上死亡，當怪物噴完綠色液體時，馬上收槍，跳躍到他旁邊，你會發現他身體有四個蓋子和腳，拿起槍瞄準四個蓋子打掉下來為止，當四個蓋子都被打掉之後，怪物就會變身第二階段，第二階段很簡單，只要一直連發開槍打他就可以，原本Kurtis沒有殺了怪物，但被偷襲之後身受重傷



The Lost Domain

這時使用羅拉進行遊戲，一開始先右轉，跳過平臺扳動開關走左邊的小路拿取醫藥包，走左邊的路，來到一個斷崖通路，這邊要特別注意，扳動開關之後，一段時間內對面的門就會關起，此時就要重來，當玩家扳下開關之後，在遊戲切換回羅拉視角時就要準備開跑起跳，直接一直往前跳不要停下或走左邊的通路，快要到門的時候按下「End」鍵翻滾進去。來到一個岩漿的房間，跳到左邊平臺，爬上樓梯跳到對面斷橋，這邊有個斜坡，滑下斜坡跳到對面上方的平臺扳動開關，接著跳到對面的門口，進門之後到下一關



Eckhard's Lab

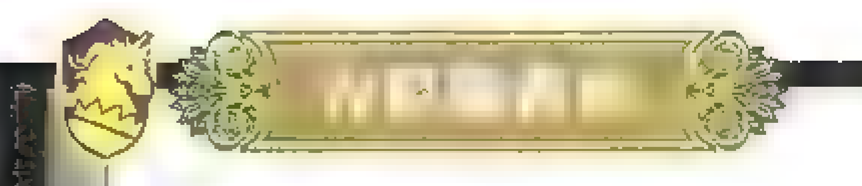
開始是一個斜坡，滑下去跳到左邊的平臺，直接往前跳穿過陷阱（會損失一點體力），來到一個房間，有骷髏騎士不要理他，先往左轉走到底在右側有一個錐形燒杯，拿取之後，扳動房間中央的開關，從右側樓梯上去，跳到中間的鐵籠，站在鐵籠上蓋子會打開，拿取中間的錐形燒杯之後，鐵籠會下沉，馬上往上爬攀住鐵籠旁邊的牆壁，牆壁上有個洞口，爬進去拿到第三個燒杯，一個燒杯裝在二樓，一個在一樓，另一個在牆後的房間裡面，裝完之後跳下水去扳動水底的開關，房間右側的門打開了，前進之後來到最後一關

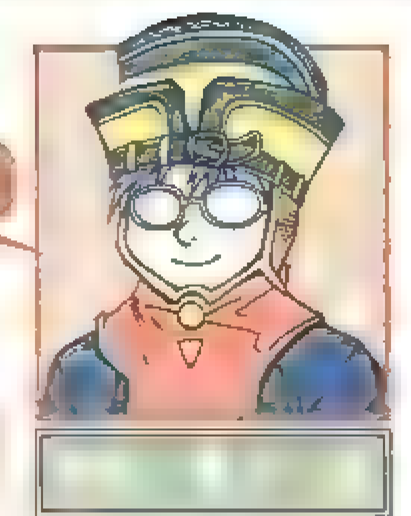


經過一段時間，大頭目出現，不要理他，在正中間角落停住，他會使用超能力，但是當羅拉翻滾時無法攻擊到羅拉，等他分身成三個的時候，在中間等他合體，合成一個時，不要太靠近，走過去用空手攻擊，羅拉就會把小刀叉在他身上，如此第三次時，會出現事件，真正的大頭目出現！

先不要理他，之前被殺掉的頭目身邊有個圓盤，拿取之後在他的左側柱子後方有個開關，扳下開關樓梯會出現，跑過去爬上樓梯，這邊特別注意，如果被他的雷射打到會掉下來，所以最好等他飛過你附近之後，再爬上樓梯，如此一來他要繞一大圈才會再過來，有時雷射會穿過牆壁要特別小心，沿路爬到最上層，從中間吊住的人那跳過去就破關了。羅拉則會回去找尋Kurtis，但Kurtis的屍體不見了，只留下他的圓月刀，撿起圓月刀之後，羅拉確定了Kurtis的行蹤，消失在黑暗之中。



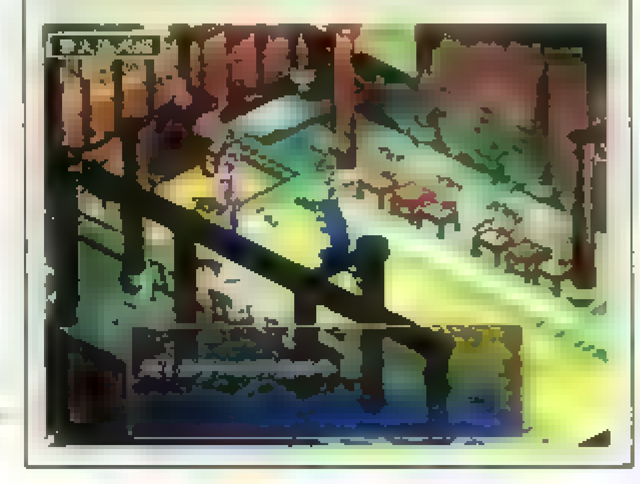




英雄本色 劇情攻略流程

緣起

宋慶宵乃為明朝大將，當年跟著明太祖皇帝南征北討，好不容易才把韃子逐出中原，原以為從此日子太平，沒想到前朝亡運教餘孽猶中設立四方門……。目前探子回報消息，有人在擎天山下發現四方門長老南宮烈的蹤影，就命兩大弟子易水寒、原嘯天生擒南宮烈，查問出四方門總舵所在。



擎天派廣場

玩家扮演原嘯天

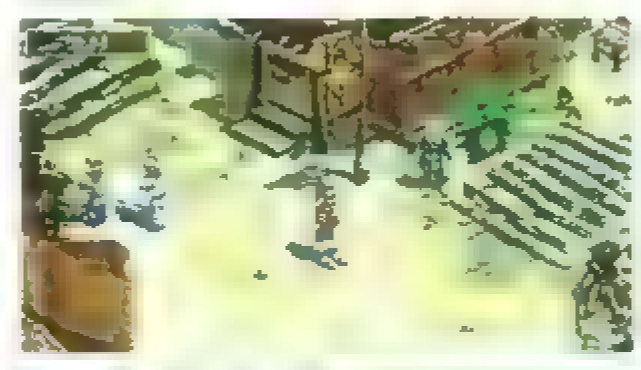
原嘯天兩人出大廳後在廣場上跟師弟們聊幾句後就下山，若跟廣場旁的師弟對話：「我進了擎天派這麼久，從沒下過山！這有一些從老家帶來的藥草！」師弟將會送嘯天"三份藥草"。

嘯天兩人來到擎天派山腳下，遇到正要上山的樵夫，於是就上前向樵夫打聽南宮烈的消息，樵夫很不耐煩的叫他們兩位往東邊的漁村去打探。途中會經過荒野，可先在荒野練練功賺些銀兩，到漁村時才有銀兩買裝備丹藥。



漁村

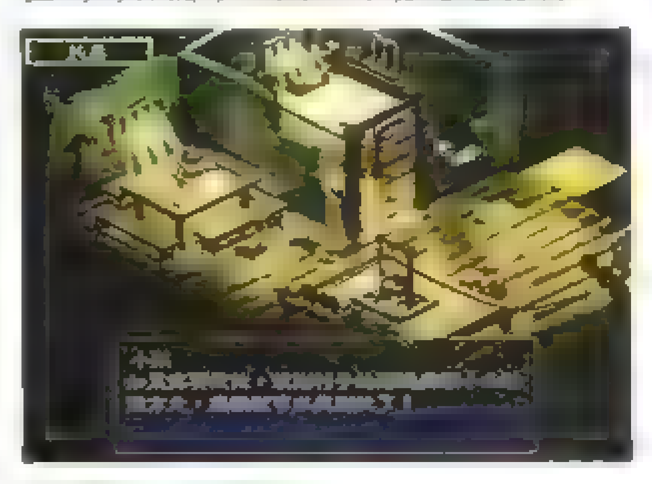
兩人起身前往漁村，此時一進到漁村，如果沒打到消息是出不了漁村的。可以先到漁村的客棧向店小二打探南宮烈消息。



隱藏劇情

河童偷竊事件

在漁村的一間民房內連續跟小朋友對話三次，他就會提示去海岸邊有個往河童巢穴的入口，裡面可以得到大筆銀兩及寶物，對新手來說是很大的幫助。記得到漁村時要先買裝備、藥草，這時去南方林捉拿南宮烈才能輕鬆過關。



天露甘泉事件

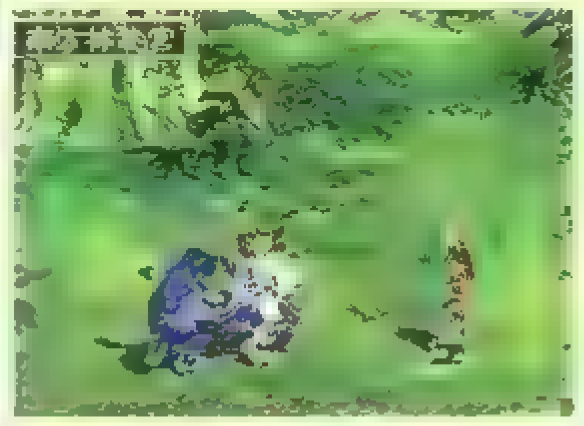
漁村的一間民房內有位村莊青年，他想要釀造天露甘泉，但就是不知其方法，青年會提示村子裡有個萬事通老頭，請嘯天幫忙替他打聽一下，如果打聽到了，就回民房內把這個釀造方法跟青年說，他會送你"十份藥草"。



南方林

進入南方林尋找南宮烈的下落時，最好能在南方林內多練功，建議練到8~10級，這樣有助於捉拿南宮烈。一直順著路往上走就會遇上一位樵夫，此時原嘯天會上前向樵夫打聽消息，樵夫欲走，易水寒突然擋住其去路，伸手指向樵夫，樵夫：「哼！臭小子滅府窩案，這樣都被你看穿！想要殺我，追得上再說吧！」，兩人追尋著南宮烈的腳步往樹林深處，在某處找到體力不支的南宮烈，接著進入戰鬥，若此場戰鬥輸了就GAME OVER，所以記得先存檔。戰勝後南宮烈負傷，但是易水寒趁其不備從後方趁機盯身而上，補了南宮烈一刀，將南宮烈擊殺。





完成任務後回到擎天派向師父覆命，回到大殿，原嘯天向宋慶宵告知南宮烈一死，宋慶宵稱讚弟子圓滿達成任務，請易水寒先行離開並留下原嘯天，宋慶宵有意將女兒宋冷雪許配給原嘯天，原嘯天從小就與冷雪青梅竹馬，早就對冷雪產生情愫，當然答應了宋慶宵。

相思林

原嘯天及宋吟荷在後山林間散步，吟荷問起今天的事，詢問父親跟嘯天說了什麼，原嘯天答道師父讚許我們殲敵有功！宋吟荷不相信，並表明宋凌霄都跟吟荷說了願將吟荷許配給嘯天！小倆口濃情密意，話一說完遠遠的就聽得有人，原嘯天兩人就上前去看，結果是北堂馨兒遭幽冥四鬼騷擾，原嘯天看不慣就挺身相助打跑了四鬼。若此場戰鬥輸了就GAME OVER，所以記得先存檔。

馨兒突然走近嘯天，墊起腳尖親了嘯天一下，接著跟嘯天說：「這東西暫時先替我保管，可別讓其他人知道了，咱們後會有期！」此幕看在吟荷眼裡當然不是滋味，吟荷吃味一氣之下跑走，原嘯天也跟著追上去。



擎天派右廂房

原嘯天一路追到吟荷的廂房向她解釋，終於得到吟荷諒解。到擎天派廣場左側會發現易水寒一個人神情若有所思的站在原地，原嘯天上前一問卻遭到大師兄冷眼相對。接著嘯天回廂房找吟荷卻發現吟荷不在，一婢女進入房內說：「大師兄留了口信，說有重要的事要跟小姐商量，約她到樹林裡說話！」，原嘯天疑惑之餘，決定到相思林去看看情況。

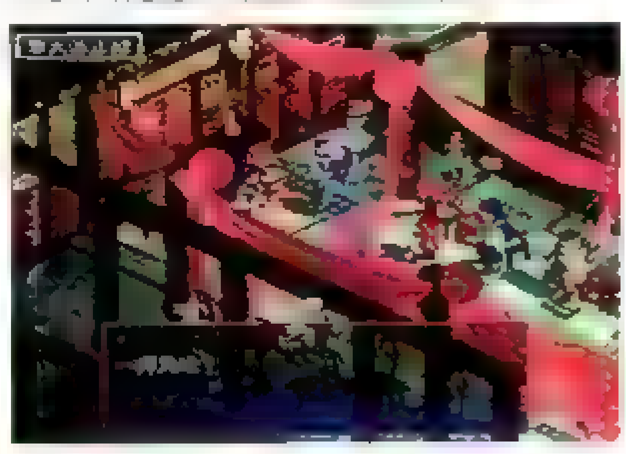
相思林

原嘯天就帶著懷疑的心情來到樹林，見到易水寒、吟荷對話，易水寒要吟荷不要嫁給原嘯天，原嘯天一聽之下趕緊出面，向大師兄說明與吟荷的婚事是師父親口應允，期望大師兄能彼此尊重：易水寒冷然長笑離去，原嘯天也送吟荷回房，自己也回廂房休息，準備迎接明天婚禮的到來。

擎天派正殿

雞鳴，八音喜樂響起，成親當日突然聖旨到，德成大人宣讀聖旨：「奉天承運，皇帝詔曰，查兵部尚書原少卿勾結外族、意圖叛變，罪證確鑿，實不可赦，特命欽差大臣德成即刻將之逮捕歸案，並抄斬滿門，欽此！」頓時嘯天晴天霹靂，雙親、吟荷等人被捕，原嘯天趁亂脫逃。

來到擎天派山道遇到黑衣人襲擊，由於此場戰鬥必輸，所以不用花時間打。原嘯天受傷不支倒地，黑衣人正要出殺手時，馨兒率四方門人及時出現，黑衣人見寡不敵眾，凌空而去



山居小屋

原嘯天被北堂馨兒救起，帶到山居小屋養傷，又聽馨兒說朝廷的命令，原嘯天家人今日午時將斬首伏法…，原嘯天決定上擎天派救父，路途中經荒野打怪練功賺取銀兩，準備上擎天派救雙親。

擎天派廣場

原嘯天獨自一人來到擎天派，看到原少卿夫婦被綁跪在擎天派廣場中，吟荷亦被官兵押在一旁，將要行刑時，原嘯天凌空而入，此時易水寒也加入救人行列，兩人帶著原少卿夫婦趁亂脫逃。原嘯天把將雙親安置在山居小屋後，就到城裡打探消息，尋找證據以洗刷父親冤屈。

襄陽城

來到襄陽城裡的客棧找店小二詢問原少卿之事，店小二會叫你去城裡找位小朋友（在武器店旁你要問他三次才會得到答案）。原嘯天從小朋友口中得知行宮所在之處，但不知如何進入行宮時，恰巧在城裡碰到一位賣菜拖車夫，有急事不能把一車的菜送進行宮，正好借助這個機會佯裝成賣菜的車夫混入行宮尋找證據。



支線劇情一

客棧對面有間小屋進去後有位男子，跟他對話後會請嘯天幫忙送信給小梅，成功送信給另一民宅內的小梅，在回去民宅找男子則可得到“力之魂石”

支線劇情二

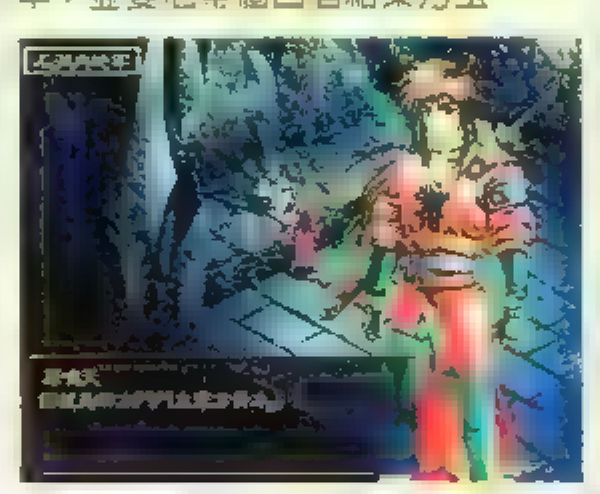
武器店對面有間屋子，進去後有位老人家會跟嘯天說他是當年跟著原將軍征戰沙場的屬下，語畢老人家會送嘯天“藏山雪參二份”、“氣血歸元丹二份”。

行　宮

原嘯天混入行宮後，心裡想這地方戒備這麼嚴密，好像在看管著什麼重要的東西似的：先到處看看吧！經過行宮長廊來到了內侍府大廳，搜索左邊櫃子發現污蔑父親的證據（假玉璽），原嘯天認為先把它放回原處，以免打草驚蛇，並趕快回擎天派通知師父！回到擎天派稟告師父，正好德成大人也在府中，就向德成大人稟明，請德成大人一起到行宮查明真象，一行人來到行宮欲查明真象，結果證物早就讓華公公掉包，進而原嘯天被關入地牢。

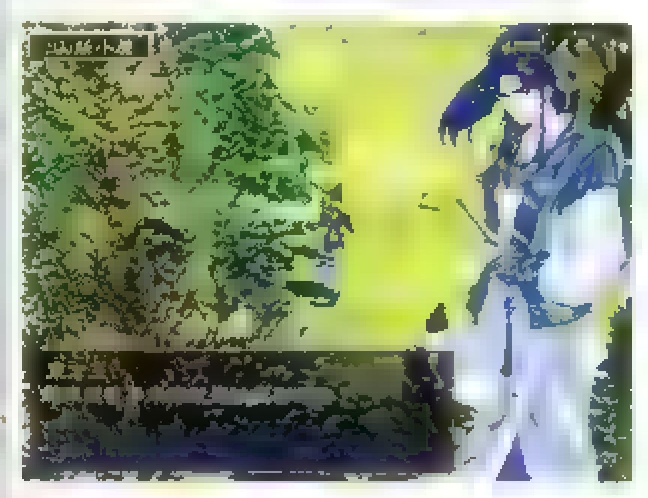
行宮地牢

原嘯天在地牢內遇到四方門門主－東方青木，因擎天劍派跟四方門是水火不相容的死對頭，冰炭不同爐，一見面就打了起來。此處連續戰鬥二場皆必輸。東方青木見原嘯天是可信賴之人，就助他逃出地牢，並要他帶個口信給東方玉。



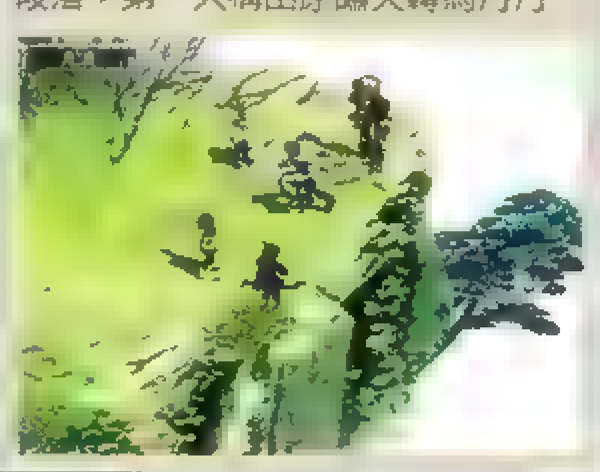
山居小屋

逃出地牢的嘯天在途中遇到東方玉，兩人來到山居小屋左邊石壁旁找出風麒麟玉。進屋子後發現父母雙雙倒在血泊中，突然看到原少卿身邊一條死掉的花斑小蛇（馨兒身上的花斑小蛇），一出門就遇到馨兒，原嘯天二話不說就跟馨兒大打出手，馨兒負傷後，東方玉趕緊上前解釋經過一番分析後，發現兇手似乎另有其人，並質疑是易水寒所為。



擎天派

三人前往擎天派詢問易水寒，一到擎天派得知宋凌霄已身亡，案上有四方門人之首，而原嘯天此時又跟四方門一起，結果遭易水寒反咬一口，誣賴原嘯天是殺害師父的兇手！在寡不敵眾之下，三人只有暫時離開，三人逃至危崖遇上了四鬼，真是水急又遇打頭風！進入戰鬥後，三人打不過幽冥四鬼，嘯天被逼至絕路跳崖，馨兒也跟原嘯天跳崖，東方玉負傷突破重圍逃跑。此時原嘯天的劇情暫告一段落，第一人稱由原嘯天轉為丹丹





丹丹廂房

玩家扮演丹丹

丹丹　『懨懨瘦損，早是傷神，那值殘春。羅衣寬褪，能消幾度黃昏？風裊篆煙不捲簾，雨打梨花深閉門，無語憑闌干，目斷行雲…唉……』，此時阿飛慌張的從門外進入，丹丹與阿飛對話得知阿飛打死人囉！丹丹上前一看，還好東方玉尚有鼻息，就把受傷的東方玉帶回療傷，偏偏四鬼一路追到燕子樓，丹丹怕東方玉被抓，於是叫阿飛把受傷的東方玉帶離開燕子樓，丹丹出廂房來到大廳，敷衍四鬼走了後，丹丹回廂房發現阿飛已把東方玉救離燕子樓，丹丹於是下樓跟嬤嬤說要出去買一下胭脂水粉，並藉機出去找阿飛他們。



襄陽城

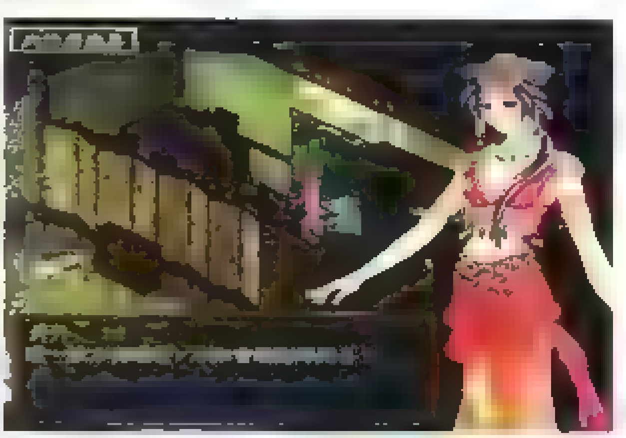
出燕子樓後在藥舖前遇到阿飛，一問之下得知東方玉的下落，阿飛就帶丹丹到城裡附近的小屋中，丹丹出小屋到藥舖抓藥醫東方玉療傷。此時丹丹一出門就會出現一個小視窗可以切換，觀看原嘯天跟馨兒的近況。

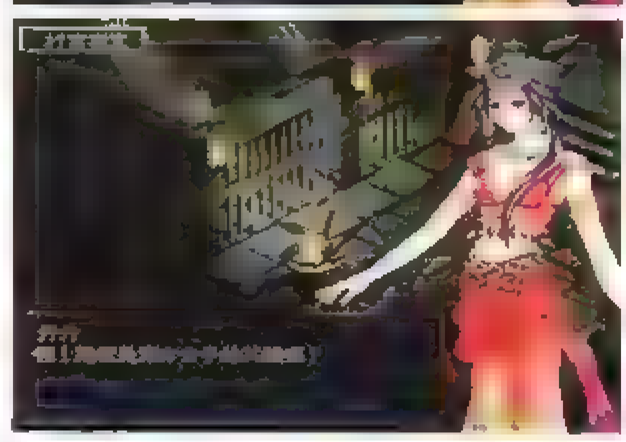


丹丹到藥舖買藥回來後讓東方玉服下後，東方玉漸醒，東方玉怕四鬼會回來找丹丹二人麻煩，於是教丹丹跟阿飛武功。丹丹看時候不早了，就叫阿飛留下來好好照顧東方玉，自己先行回燕子樓免得嬤嬤起疑，一回去就看到四鬼跟嬤嬤對話，過了一會兒雲妃進燕子樓，一看到就到丹丹有幾分姿色，就要替丹丹贖身，有人出那麼高的價，嬤嬤當然一口氣答應，就這樣丹丹在心不甘、情不願下被雲妃跟四鬼帶走。

行　宮

丹丹被雲妃帶至行宮後，單公公一見到丹丹就很喜歡丹丹，於是命婢女幫丹丹準備好一間廂房讓丹丹休息。等到把婢女支開後丹丹就出房門亂逛，無意間來到一間廂房，誤觸機關發現一間密室進入後，卻發現東方青木被關在此地，因東方青木被千年玄鐵困住，需寒月寶刀才能斬斷，丹丹就暫時離開尋找寒月寶刀；但是一出密室就遇到單公公，還好向來機靈的丹丹四兩撥千斤輕易就瞞過公公，並向公公要求要出行宮到城裡添購胭脂水粉，拗不過丹丹的請求，單公公命侍衛跟隨丹丹到城裡去，保護丹丹的安危。





襄陽城

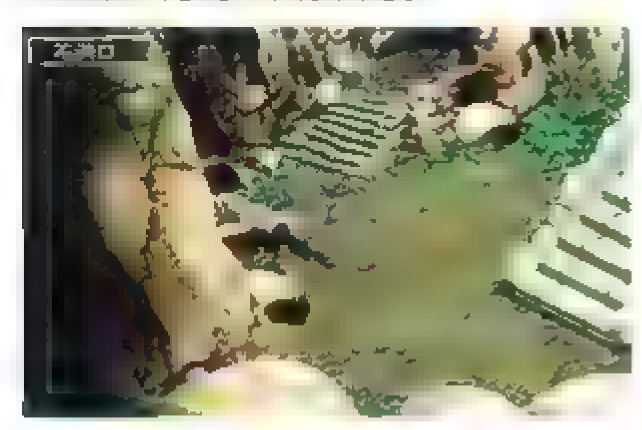
到了城後丹丹趁機甩掉侍衛，去找阿飛與東方玉，一進了小屋只發現阿飛，從阿飛口中得知東方玉在客棧中，就跟阿飛到客棧找東方玉，並向東方玉告知東方青木的下落，並商量如何裡應外合把東方青木救出。在此會有安插一段原嘯天跟馨兒的近況」視窗，玩家可選擇是否觀看，若選擇觀看則會進入嘯天的畫面，可以進入戰鬥，選"否"則回到丹丹的畫面。



行　宮

丹丹回到行宮後來到大殿，單公公就跟丹丹囑咐，因京師有事所以必須回京城一趟。單公公一行人離開後，丹丹就開始尋找寶刀下落，終於在內侍府大廳的右方櫃子內找到寶刀。出了內侍府大廳前的通路，開門讓東方玉與阿飛進宮，那知東方玉跟阿飛一進來就被侍衛發現，於是跟侍衛展開戰鬥，侍衛等級不高輕易就打過了；三人來到當初丹丹發現東方青木的密室，但卻不見東方青木。

丹丹：「怎麼會這樣子呢？東方伯伯他…我明明是在這裡見到他的……。」東方玉說此處暗道秘室如此多，也許對方對丹丹起了疑心，將東方青木囚到別的地方去了，再到處找找吧！一人一路找到行宮後花園，發現此處有個山洞，進去山洞地牢發現東方青木；丹丹拿出寒月寶刀斬斷千年玄鐵鍊，救出了東方青木。東方玉見到父親欣喜若狂，父子擁抱痛哭，之後一行人逃出了行宮，前往四方門的分舵－斷劍山莊送東方青木回去療養。



斷劍山莊

在斷劍山莊休息片刻後，東方父子欲離開此地回四方門，離開時送塊四方門令牌給丹丹二人，並交代丹丹與阿飛以後若遇到無法解決的麻煩事，儘管上四方門求援。

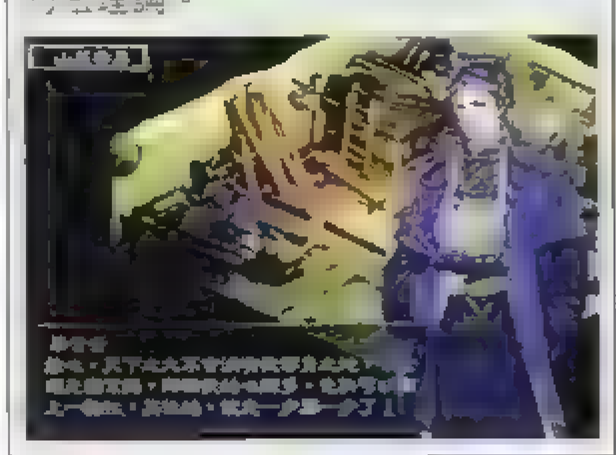
荒野 2

丹丹來到荒野遇到受傷昏迷的單公公，好心的丹丹把單公公救至斷劍山莊



斷劍山莊

單公公清醒後向丹丹說出真相，從單公公口中得知原來害死慕容天一家、宋家全家，主謀者是公公跟雲起一手策劃的，如今雲起卻將事情完全推託到公公身上，還與擎天派大弟子易水寒聯手追殺公公！語畢公公表示三、四天沒吃東西了，於是丹丹去荒野找食物給公公吃，公公並教丹丹三招武功，分別為旋風術、落雷術、紫電術，公公教完丹丹武功後，就回京城去了。阿飛看不慣丹丹為了東方玉魂不守舍，表示要帶丹丹去四方門找東方玉理論。



四方門

阿飛氣沖沖的帶著丹丹來到四方門，東方青木看到丹丹，很高興且也有意要丹丹當東方家的媳婦，但是妹有情、郎無意，東方玉喜歡的人是馨兒，在一旁的丹丹聽到東方玉的回答，心裡不是滋味，表示自己要出去走走。



四方門通天梯

丹丹來到四方門二樓，東方青木隨後跟著丹丹上樓閒聊，問起丹丹的家鄉與身世，得知丹丹的母親是李君兒，東方青木一聽啞口無言，並道出十多年前被韃子追趕而躲進了胡家村，被一個名叫君兒的女子所救，當時年少輕狂，血氣方剛，不久便和君兒有了私情；原本承諾等東方青木將韃子驅出中原，助主公開創盛世之後，便回胡家村迎娶她為妻，沒想到接二連三的發生了許多事，十餘年來東方青木始終沒有回過胡家村。這麼說來丹丹就是東方青木的女兒！丹丹無法接受自己的身世，哭著離開四方門。



荒野 4

東方玉此時追了上去，丹丹邊走邊哭，被東方玉追上；丹丹一時無法接受真相，也不聽東方玉之勸告，只丟下一句再也不想見到四方門的人了就離開了。



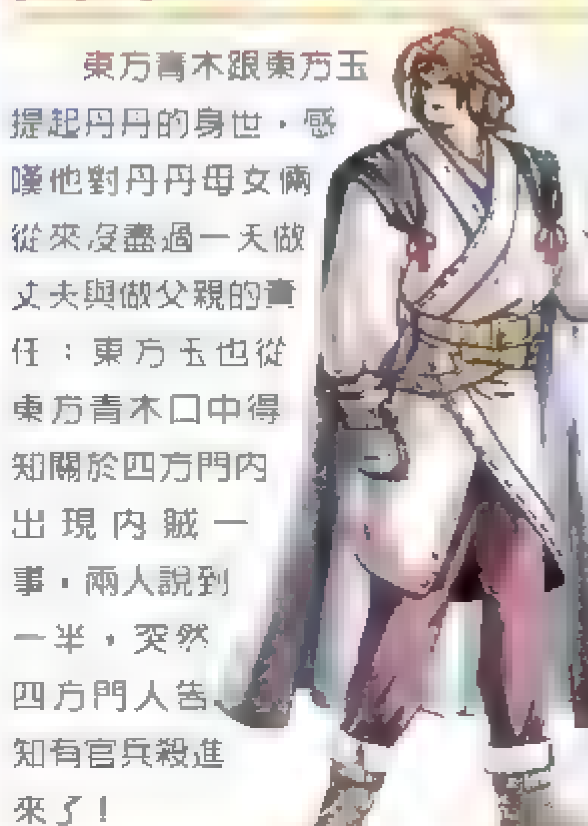
四方門

玩家扮演東方玉

東方玉獨自一人回四方門，北堂墨看到失蹤多年四方門長老－東方青木，高興得互相擁抱，東方青木及北堂墨二人擁戴東方玉成為四方門新一代的門主。

四方門　西井

東方青木跟東方玉提起丹丹的身世，感嘆他對丹丹母女倆從來沒盡過一天做丈夫與做父親的責任；東方玉也從東方青木口中得知關於四方門內出現內賊一事，兩人說到一半，突然四方門人告知有官兵殺進來了！



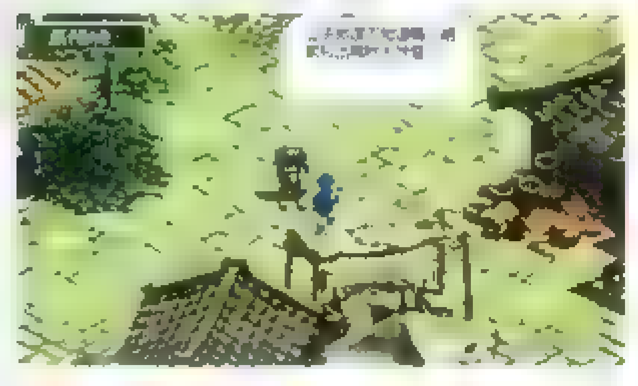
四方門　廣場

新任擎天劍派的掌門－易水寒率領著一群官兵上門找麻煩，其目的也是為了麒麟玉，最後還是被北堂靈北電玄功擊敗而逃，隨後北堂靈有意將北電玄功傳授於東方玉。在此會在安插一段原嘯天跟馨兒的近況小視窗，玩家可選擇是否觀看，若選擇觀看則會進入嘯天的畫面，可以進入戰鬥，選"否"則回到東方玉的畫面。



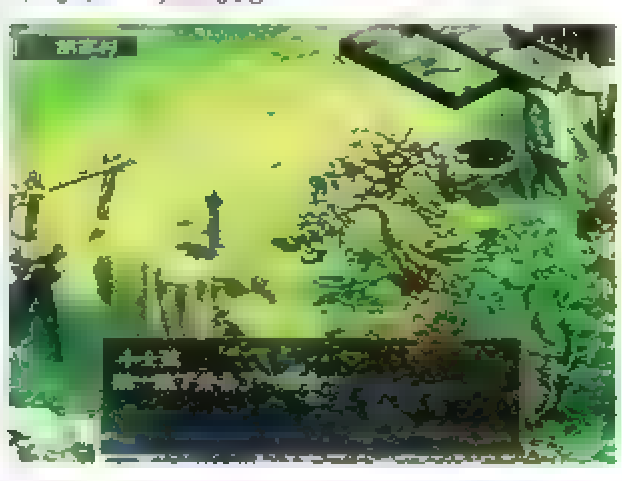
襄陽城

東方玉為了不負父親所望及北堂靈的厚愛，出四方門見識一番。來到襄陽城打探麒麟玉的消息，無意間得知胡家村出現了吃人妖怪一事。



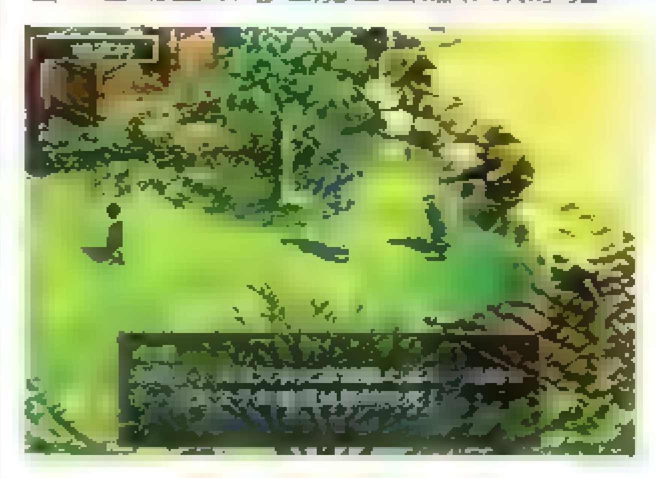
胡家村

東方玉來到胡家村，從村民口中打聽出村裡最近出現了吃人的妖怪，而且還專挑男人下手；東方玉在村中繞行時，突然看到一位小女孩在二郎神廟前哭，好奇心驅使下上前詢問，小女孩回答：「有四個…長得好可怕的妖怪…打這裡經過……跳下井去了…嗚嗚……。」東方玉為查明原因，於是跳下水井一探究竟。



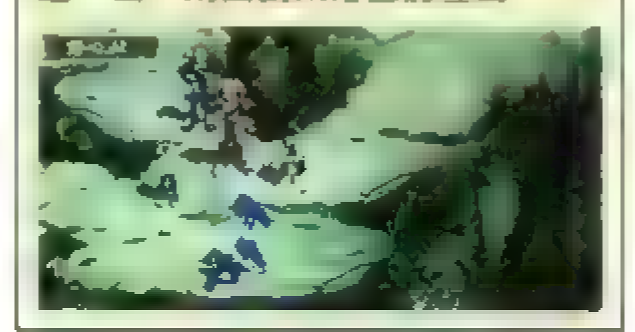
支線劇情一

村中有位白鬍老頭他會送你體之魂石，並希望東方玉能替百姓斬妖除魔。



擎天派靜心洞

東方玉沿著河道走，此段路程中會遇上乾屍，建議可以在此逗留，練功順便賺取銀兩，並記得隨時存檔，必備不時之需。到達洞的中間，躲在暗處偷看，發現易水寒正在練霹靂掌，且四鬼隨侍在側。在此會在安插一段原嘯天跟馨兒的近況小視窗，玩家可選擇是否觀看，若選擇觀看則會進入嘯天的畫面，可以進入戰鬥，選"否"則回到東方玉的畫面。



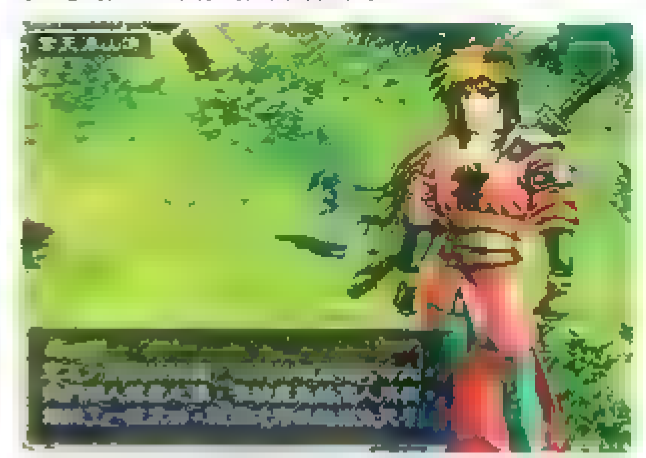
擎天劍派樹林

東方玉見狀發覺茲事體大，決定先出靜心洞再做打算，一出洞卻發現此地竟是擎天派後山樹林，想不到這胡家村的水井密道竟通到擎天派來！東方玉在樹林中發現全身血淋淋的小四衝出，倒臥東方玉面前，口中念念有詞：「原…原少卿…之墓…。」說完就氣絕。

擎天派山腳下

東方玉在離開擎天劍派前，突然聽見馨兒的聲音，好奇之下往前走去，果然看見嘯天及馨兒往自己方向走來，心裡真是又驚又喜，嘯天及馨兒果然沒死又平安回來了！馨兒說明自己跟嘯天跌落至山懸崖底下，居然見到了…，正說到一半突然原嘯天走到馨兒身邊，阻止她繼續說下去。原嘯天表示這次的確是福大命大，落崖之後幸被崖底的高人所救，並且傳授了一些武功，這回才得以逃出生天！

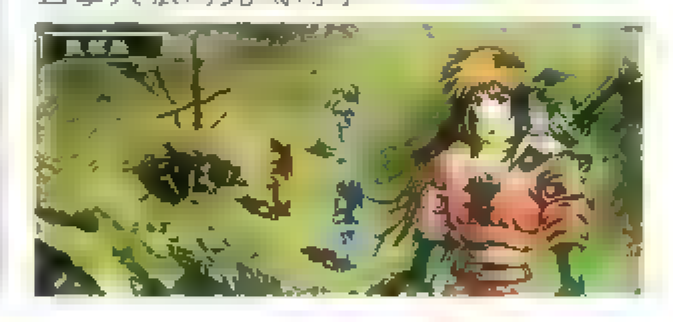
原嘯天接著問東方玉怎麼會來擎天劍派？東方玉說近來各地都傳出了壯丁失蹤事件，為了探查此事輾轉來到了擎天派，卻意外發現易水寒躲在擎天派後方山洞中正苦練一種陰邪的武功，並將雙手插入活人百會穴中！



原嘯天大為驚訝，並向東方玉及馨兒說明擎天霹靂掌的緣由：「師父曾經提及過，擎天劍派創派始祖擎天子年少氣盛時，自創了擎天霹靂掌，在練功過程中，需服用毒性極強的孔雀膽來增強功力，每練完一次就需雙指插入活人的百會穴，洩去毒藥的藥性，因此練完之前要殘殺人無數，師祖得道後，自感殺孽太重，而改創擎天一劍劍譜，並不再傳下擎天霹靂掌！」東方玉聽了之後突然想起回擎天派路途中在樹林遇到一擎天派弟子，滿身是血倒臥在血泊中，口中還念著：「原少卿之墓」便傷重氣絕！，原嘯天、東方玉、馨兒三人為了了解事情的真相，決定到原少卿之墓一探究竟。

喪門崗

三人到了原少卿之墓後決定到處找找看是否有可疑的東西，找了一陣之後，突然找到埋在原少卿墓旁宋凌霄寫的信，信中說明易水寒如何勾結異族，並打算殺他滅口的事寫得清清楚楚！原嘯天看了信的內容之後，簡直不敢置信易水寒的所作所為，決定上擎天派殺了易水寒為師父報仇！東方玉欲阻攔原嘯天，並告訴嘯天單憑一人之力無法打倒易水寒，可原嘯天此時已不管那麼多了，他的心裡只有父母被殺、師父被殺的痛苦；馨兒欲跟隨一同前往，東方玉眼見無法阻止兩人，也只好跟隨他們前去擎天派再見機行事。



擎天派正殿

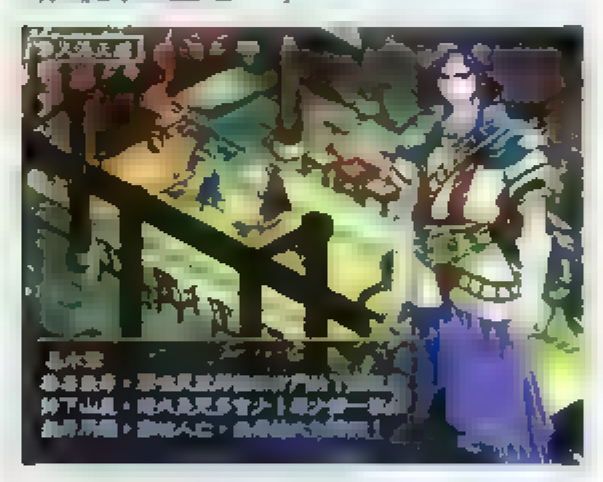
原嘯天來到正殿，恰巧易水寒跟雲妃正在對話：

易水寒：「恭喜義母，原嘯天跟那個四方門的丫頭還回掉下山崖，想必是兇多吉少！原少卿一家如義母所願，家破人亡，義母的大仇得報，真是可喜可賀！」

雲妃：「哈哈哈…這次你的功勞最大！不但幫我解決了原少卿及宋凌宵那兩個老傢伙，連單公公那老狗的嘴也給封了！你說，要義母怎麼謝你呀？」

水寒：「水寒不敢，水寒還回能順利接下擎天派掌門位子，已經覺得心滿意足！」

雲妃：「你未免胃口太小！我不只助你登上擎天派掌門，我還要讓你成為武林盟主！」





原嘯天從此談話中得知原來父母之死、恩師之亡都是易水寒下的毒手，嘯天等人就跟易水寒、雲妃大打出手，但是雲妃武功高強，憑原嘯天三人無法取勝，最後還是敗在雲妃之手。在打鬥中原嘯天被雲妃打傷，半跪在地，突然掉出身上的龍虎玉佩，被雲妃撿起，發現此玉佩是當年雲妃之子所擁有的，不會吧！原嘯天竟會是雲妃之子！原嘯天無法接受這個事實就匆匆奔出，馨兒二人也跟著追出，馨兒二人追到山腳下，這才發現了原嘯天不知所措站在原地，東方玉建議先回四方門再作打算。

四方門

回到四方門後，由四方門弟子帶領嘯天去休息，東方玉與馨兒一同到正殿大廳，北堂墨見自己的女兒出去了那麼久終於回來了，免不了又是一陣數落。語畢跟東方玉講一件天大的消息，東方青木於練功過程中被人暗算身亡！天阿！這突如其來的打擊讓東方玉幾乎崩潰，四方門眾人並擁護北堂墨出任門主一職，以幫東方青木報仇。東方玉甫遭父喪，自己在四方門的地位又已被奪走，心痛之餘欲離開四方門，卻被馨兒攔住，但此時東方玉深覺自己已被四方門所背棄，根本聽不下馨兒所說的任何話，悲憤之餘往門口走出。心裡想著父親，東方玉悲傷自己為何沒陪在東方青木的身邊...

東方玉：「爹！玉兒對不起您！我應該陪在您身邊的……。」

東方玉正要離開，突然發現東瀛倭寇！東方玉：「來者何人？竟敢擅闖四方門禁地！」語畢，雙方發生戰鬥，東方玉勝出，倭寇不敵東方玉的武功招式逃逸無蹤，東方玉不解這些人看起來不像中原人士！會是誰呢？為何會出現在門禁森嚴的四方門領地？難忍悲傷，決定到父親墳前上香以表孝心。



東方青木之墳

東方玉到了墳前，卻發現墳前已經有剛插上的香了，不解究竟是何人來祭拜過東方青木。待過半半晌之後回到了四方門，想想畢竟自己是四方門的人，還是要回去自己的門派才是。



四方門左閣

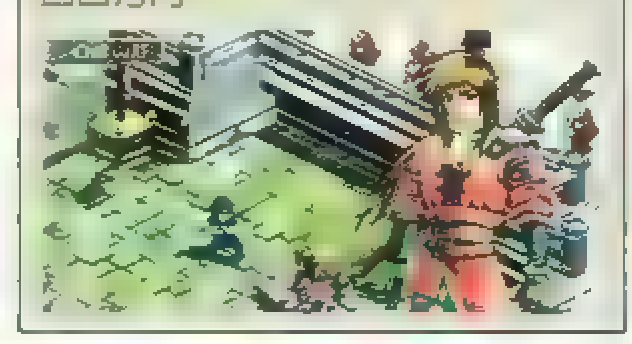


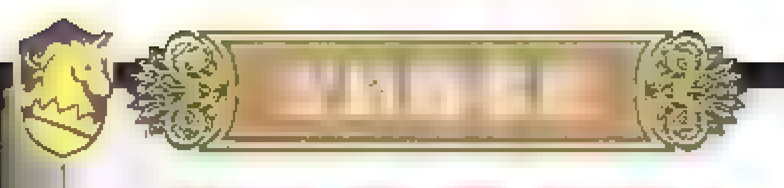
東方玉進入左閣內遇見馨兒，馨兒正為找不到嘯天而煩惱，東方玉見馨兒只關心嘯天卻不關心自己，心裡不是滋味，兩人嘔氣半刻之後決定以大局為重，於是出發前找嘯天。出了門口發現正欲離開的嘯天，嘯天說道：「今日於白雲山莊舉辦選拔武林盟主的英雄會，我想易水寒一定也會去，所以想去看看！」。

馨兒欲跟隨，卻被嘯天以安全為由拒絕！東方玉深知馨兒對嘯天的一番情意，開口請嘯天讓馨兒跟隨，東方玉並講到：「本門聖物麒麟玉四散多年，英雄會上三教九流各路好漢齊聚一堂，也許可以探聽出它們的下落也不一定！」基於上述理由，三人又一同前往白雲山莊，展開復仇與探查真相的旅途了。在此會在安插一段丹丹的近況小視窗，玩家可選擇是否觀看，若選擇觀看則會進入丹丹的畫面，可以進入戰鬥，選"否"則回到東方玉的畫面。

白雲山莊

比武擂台上，易水寒輕易打敗一個又一個登台挑戰的人，各方高手皆敗於易水寒之手，無人敢上台挑戰。原嘯天三人到達比武場後，嘯天凌空而上單挑易水寒，使出所學武功打敗了易水寒，水寒不服，當眾向各大門派招出雲妃與原嘯天是母子、嘯天是蒙古人的身世，各大門人不容，揚言要殺了原嘯天母子！一場激戰之後，水寒使出毒掌擊向原嘯天，吟荷凌空而入替原嘯天擋下這一掌！馨兒趕快拉著原嘯天逃跑，因為各大門皆想取原嘯天母子之命，原嘯天等人離開逃回四方門。





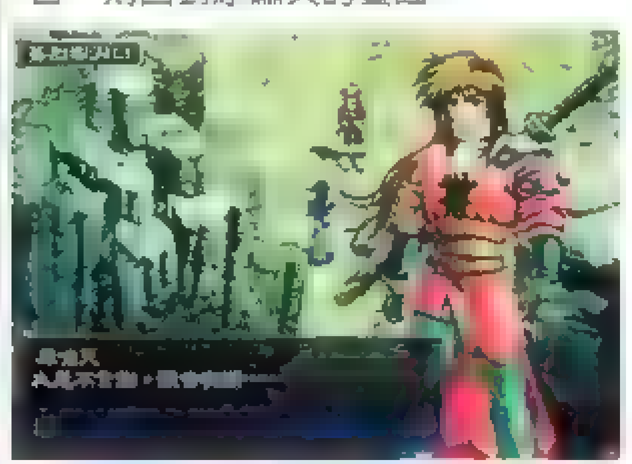
四方門通天梯

三人一路逃到四方門之通天梯，路上會遇到各大門人戰鬥，最後來到四方門禁地英烈塚，東方玉及聲兒身為四方門人不能進去，所以就在此跟原嘯天分開。

英烈塚

玩家扮演原嘯天

原嘯天在英烈塚跟聲兒與東方玉二人分手後進入洞內，一直往右走即可出洞；請隨時注意存檔，且建議在英烈塚迷宮內可以在此多花點時間練等級。通過一連串的迷宮，終於讓原嘯天看到一道曙光，原嘯天往該處走去，但出洞口時竟一時大意而失足從山上滑下山谷。在此會在安插一段丹丹的近況小視窗，玩家可選擇是否觀看，若選擇觀看則會進入丹丹的畫面，可以進入戰鬥，選"否"則回到原嘯天的畫面。



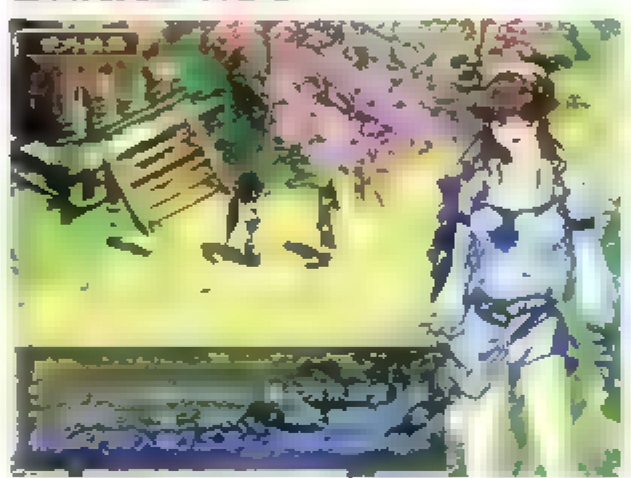
野　店

原嘯天從山上摔下來後，走了一段山路終於看到一戶人家，好像是間客棧，就進去休息一下，順便打探路線地形；不料這間是黑店，店小二（食為天）在飯菜中下毒，還好原嘯天機警沒上當。食為天見事機敗露就逃往地窖去，原嘯天追到野店地窖中，驚見人屍橫陳，也有一些赤裸裸的活人受縛待宰，鬼哭神號，才發現此間店所賣的包子是人肉包子！

原嘯天為了替武林除害，與食為天戰鬥勝出後，解開眾人束縛，大家一個接一個逃走，只剩躲在牆角的龍秀。原嘯天上前安撫龍秀，並從龍秀口中得知龍秀來自凡人谷，原嘯天看龍秀是個女孩家，怕她回家途中會在遇上危險，於是承諾要護送龍秀回凡人谷。

凡人谷

進入凡人谷之後，龍秀感謝原嘯天的護送，若不是嘯天出手相助，後果真是不堪設想！嘯天看到居住在此地的人，大多是江湖上人人聞風喪膽的殺人狂，原來大家都躲到這裡來了！在廣場接連與殺神、消魂蝕骨、無法無天對話，並一一進入民宅與當地人談話，得知凡人谷是一處與世隔絕的地方，凡進入此谷者，終生不得離開凡人谷。接下來龍秀帶原嘯天去離塵居見見寒山姥姥。



到了離塵居內與寒山姥姥對話，姥姥感謝嘯天對龍秀的救命之恩，並告訴嘯天入凡人谷終生不得出谷的規定；由於嘯天接連遭受父母雙亡、體認自身是蒙古人、雲妃的親身兒子，且江湖人士追殺、天地不容的極大巨變下，對外面世界的爾虞我詐已令嘯天太過灰心，因此嘯天答應終生留在凡人谷。寒山姥姥也尊重嘯天的決定，並請龍秀整理一間房讓嘯天住下。



在嘯天房內遇到來訪的丹丹，與丹丹對話得知丹丹的遭遇，嘯天跟丹丹提到東方玉甫逢爹喪，又被迫讓出了門主一位，丹丹一聽到東方喬木已死的消息大為震驚，隨後表示自己想靜一靜。接著嘯天走出房外遇到龍剛，龍剛認為父親南宮烈是被易水寒跟原嘯天聯手殺死的，發誓要替南宮烈報仇，不分青紅皂白的隨即就對原嘯天出手！

雙方一陣你來我往之後，龍剛敗於嘯天手下，這時寒山姥姥出現，並說道：「誰那麼大膽敢在凡人谷內鬧事」？殺神、消魂蝕骨姐妹、無法無天及一些凡人谷居民也跟了過來，圍在一旁議論紛紛。寒山姥姥指責龍剛：「你居住凡人谷多年，竟不把谷內的規矩放在眼裡，該當何罪」？並表示要把龍剛吊起來處死！

龍秀、殺神、消魂蝕骨姐妹皆為龍剛求情，懇求姥姥網開一面不要殺了龍剛，原嘯天並也說：「寒山姥姥！實在非常抱歉，晚輩一出現就給凡人谷帶來了不安寧，今日之事，晚輩亦難辭其咎，如果只有晚輩離開才能還給凡人谷原有的平靜，我可以馬上走！但請饒了這位小兄弟一命」！寒山姥姥念在大家都為龍剛求情：「今日之事我可以不再追究，不過倘若有人再敢壞了凡人谷規矩，別怪我無情」！

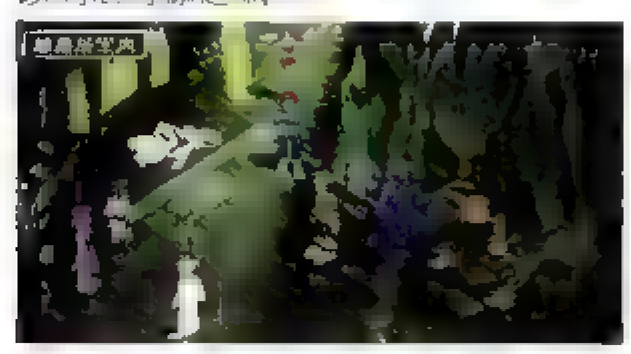
凡人谷忘世洞

龍秀一覺醒來發覺姥姥不見了，急得找原嘯天問說是否有發現姥姥蹤影，並出發要去找姥姥。在村莊出入口處遇見丹丹，大家一起去忘世洞找姥姥，往世外桃源左邊的路一直走可通往忘世洞。在忘世洞來來回回繞了一圈後，在一道路上發現姥姥被人打成重傷，臨死之前告誡嘯天有外敵進入凡人谷，請大家速速逃離，並請嘯天代為照顧龍秀；姥姥使出最後的力量傳授丹丹功力，將武功內力傳入丹丹體內，並希望丹丹能接受龍剛對丹丹的情意，語畢姥姥也與世長辭，原嘯天、丹丹、龍秀傷心之餘將姥姥的遺體送回離塵居。



離塵居

進入離塵居內，嘯天說道：「諸位請節哀順變，寒山姥姥在臨死前有交待，有惡人入侵凡人谷，此地不宜久留，請大家在最短時間內離開這裡」！大家得知姥姥辭世的消息，紛紛表示不能接受，大夥指責原嘯天，因為他的出現讓凡人谷不得安寧，接連發生不幸事件，大夥並懷疑嘯天是否對龍剛那天偷襲他的事懷恨在心，便趁姥姥練功時殺她洩憤，再藉口有惡人入侵凡人谷，趕大家離開凡人谷，讓凡人谷分崩離析，以消他心頭之氣。



原嘯天：「如果你們都這麼認為，原某只能感到遺憾！為了不再為這裡帶來災難，我只有選擇離開。」

嘯天欲離開之際，一陣喧嘩之後，大夥不能原諒嘯天，隨即進入戰鬥，這裡會連續觸發三場戰鬥，第一場：殺神，第二場：消魂、蝕骨，第三場：龍剛，三場戰鬥連續產生，皆要贏得勝利，否則遊戲會結束。建議要在龍秀回凡人谷前，先把武功等級練到32級以上，並先到襄陽城、漁村的武器防具鋪、藥鋪買上好的裝備，丹藥，如此一來即可輕鬆過關。一陣打鬥之後，眾人也了解事情並不如所想的那樣，原嘯天並不像這般有心機的人，也就作罷。

凡人谷小村莊

原嘯天一覺醒來聽見外面有吵雜聲，想出去一探究竟，出了房舍之後，發現凡人谷谷中屍體遍佈，死傷慘烈、怵目驚心！一時還不明白到底發生了什麼事，這時殺神及龍秀、龍剛由畫面一端走入到嘯天的面前，嘯天便問凡人谷究竟發生什麼事了？殺神回答有一群東洋忍者闖入凡人谷，見人就殺，已經殺害了谷中多條性命；為了了解事情的原由，原嘯天追蹤至忘世洞，一路上遇到東洋忍者的阻擋，幾場戰鬥之後走到了忘世洞。

忘世洞

追蹤到忘世洞迷宮，沿著路走到一個通路底之後發現鬼面忍者正站在那等候多時，眼露凶光惡狠狠的盯著眾人看，看來接下來免不了一場死鬥了。



鬼面忍者：「哈哈哈哈，現在才發現會不會太遲了？！」

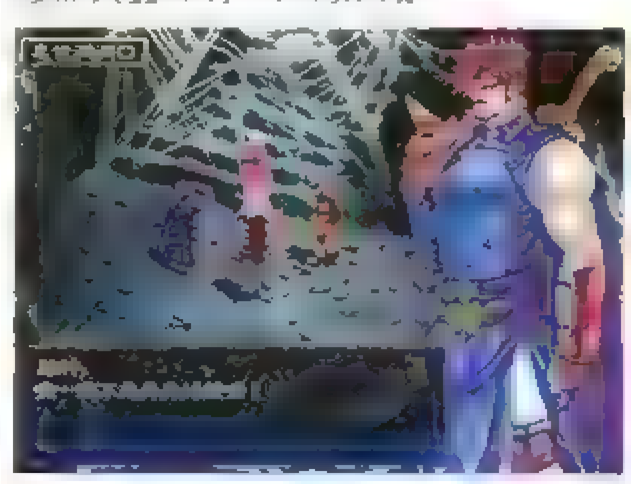
「可惡！還我姥姥的命來！」

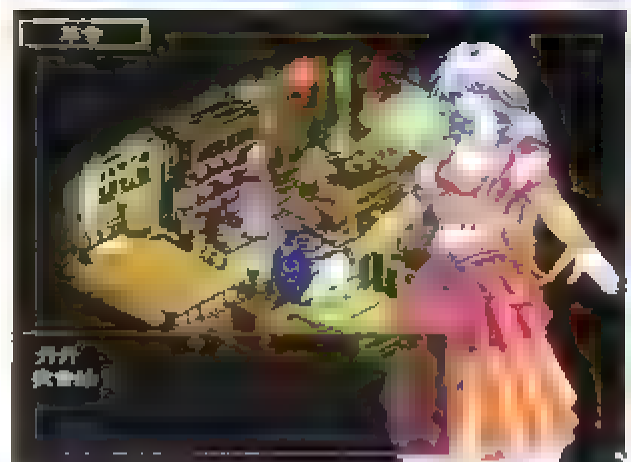
殺神：「看來我殺神今天不得不破戒大開殺戒了！」

消魂、蝕骨：「今日要為姥姥討回公道！」

果然，鬼面忍者趁大夥不注意之下，突然使出惡毒絕招打死了消魂、蝕骨姊妹，在姊妹倆一聲慘叫之下，隨即逃離現場憑空消失了！一行人往凡人谷口脫逃，一路上與所遇到的忍者部隊戰鬥，此時一白髮少女自畫面一端走入，並說：「我們快往洞口走……。」

此時出了忘世洞口，白髮少女發功用雪蠶絲封住洞口。眾人感激白髮少女出手相助，此時殺神與龍剛發現白髮少女很眼熟，細看之下竟然是丹丹！丹丹表示為了不辜負姥姥一片好意，閉關修練天蠶神功，終有所成！





丹丹：「龍剛，我早就跟你說過了，你偏偏不相信！我跟原公子到達時，姥姥已傷重，因此她便用盡最後精力，將畢生絕學傳授予我！」

「……啊……這麼說，凡人谷這次死傷慘烈，完全是我的一意孤行所致！如果我當時聽了你們的話，帶著大家逃命，今天就不會發生這種事……。」

嘯天：「龍剛，事情既已發生，再自責無益，現下凡人谷是已經回不去了！不知道大家此刻各自有什麼打算？」

丹丹：「雪蠶絲最多只能困住一天。」

嘯天：「嗯！時間不多了，大家快走吧！」

大夥回草舍找到龍秀後，一行人準備出凡人谷為姥姥報仇。眾人在出凡人谷的路程上不斷遇到東瀛忍者的追殺，原嘯天認為這樣下去也不是辦法，於是要求殺神先將龍剛、龍秀兄妹帶離此地找個地方安身，以免受殺戮波及！三人離開後，一路上打打殺殺，好不容易逃出了凡人谷，此時丹丹提出想去東方青木之墳探視，於是嘯天陪丹丹前往。

東方青木之墳



二人自畫面一端進入，走到東方青木墳前，卻意外東方青木的墳已遭人破壞，悲憤之餘突然發現北堂墨失心瘋似大喊：「屍…屍變啦！」北堂墨受到極大的驚嚇後跑掉了，原嘯天與丹丹隨即跟上，發現北堂墨往荒野的地方跑走了。

荒野 4

原嘯天、丹丹在追北堂墨途中，二人在山道遇見東方玉，向東方玉說明了為何會在凡人谷相遇及發生的種種事情之後，提到剛才跟丹丹想到東方前輩的墳上祭拜，卻發現墓地已遭人破壞！並在墳地附近看見北堂門主被嚇得魂不附體，嘴裡還直嚷著屍變！三人不明其中緣故，決定一起去探查事情真相，於是結伴同行，希望可以得到什麼線索。途中三人在山道上遇見樵夫，樵夫提到方才好像見到已逝的東方堂主往南邊走去了，還以為自己眼花了！三人再跟上去看看究竟！走不遠即看到傷重在地的北堂墨。



北堂墨：「我武功已廢，已是個廢人了，求你放過我吧！」

東方玉：「北堂叔叔！」

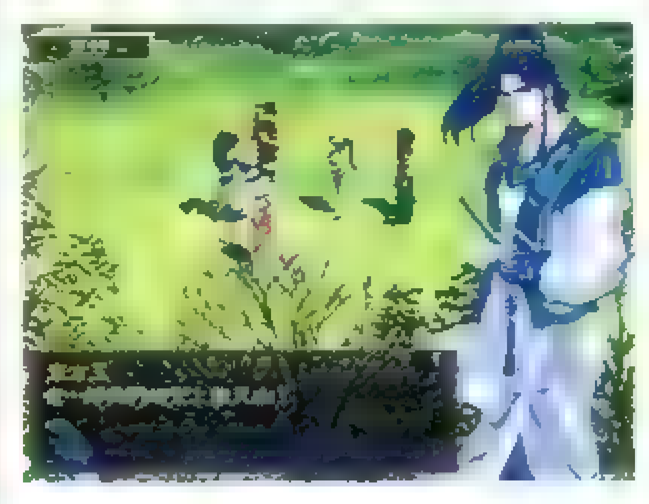
東方玉欲上前，被原嘯天攔下。

原嘯天：「慢著！我們先在這裡等一下！」

北堂墨：「青木！…你不要殺我…是我不講兄弟道義，我給你燒紙錢…你別來找我。」

三人走到北堂墨面前，質疑北堂墨為什麼要殺了東方青木？丹丹悲憤之餘，欲殺了北堂墨替父親報仇，北堂墨說明也本與擎天派易水寒共謀，奪取四個麒麟玉，好讓易水寒早一天稱霸武林、北堂墨則穩坐四方門主之位，因此殺害東方青木不讓他成為絆腳石。當東方玉及丹丹伸劍指向地上的北堂墨時，馨兒自畫面一端進入，擋在北堂墨面前，欲阻止東方玉及丹丹殺北堂墨，並表示願替父親承受一切過錯！

北堂墨自知罪孽深重，且從頭到尾他只不過是易水寒手中的一顆棋，易水寒奪走四方門的寶物『電麒麟』，目的是想奪四塊麒麟玉稱霸中原。北堂墨希望死前能跟原嘯天等人一起聯手對付易水寒，殺了易水寒為四方門取回電麒麟之後再接受制裁。眾人決定暫時饒北堂墨一命，並上擎天山捉拿易水寒！



靜心洞

往擎天派山道上走去，到前殿之後往左邊走，有一通路往擎天派樹林往靜心洞的方向，一行人走到洞前，發現幽冥四鬼打著幾名百姓！與幽冥四鬼發生戰鬥後，殺了四鬼並釋放百姓，百姓答謝救命之恩之後離去。原嘯天、東方玉、丹丹、馨兒一起進入靜心洞內，一行人進入靜心洞迷宮，沿途打敗守衛水寒練功的乾屍人，在靜心洞一處找到正在練功的易水寒，眾人與易水寒發生激烈口角之後便展開戰鬥！記得進入戰鬥前請先存檔，並注意氣力值及裝備是否安置妥當。



一陣廝殺之後終於打易水寒打倒在地，正欲取易水寒性命之時，突然出現鬼面忍將易水寒救走！正當眾人不知如何是好時，北堂墨說：「我曾聽說白雲山莊北邊的玉佛寺所供奉的寒冰玉佛對內傷有神奇療效，可能被帶往那個地方？」原嘯天：「只有一賭了！我們快往玉佛寺出發！」

玉佛寺

玩家扮演原嘯天

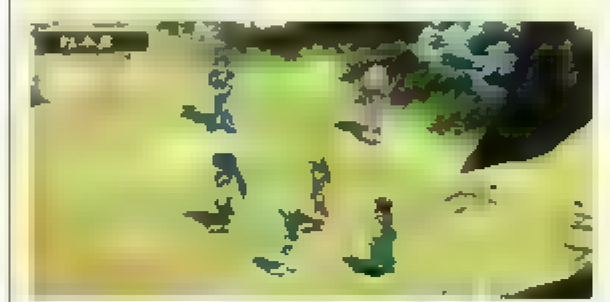
進入玉佛寺內，鬼面忍者白石突然消失，大家發現了地上到處都是屍體，懷疑鬼面忍果然是帶易水寒來過此地，大家分頭去巡視一番，原嘯天在二樓禪房發現了受重傷的玉佛禪師，一行人走到躺在地上的玉佛禪師身邊，玉佛禪師：「…寒冰玉佛…取回…。」隨後暈了過去。據傳玉佛有療傷的功效，大家非得儘快取回來不可，否則禪師的性命恐有危險！眾人離開時在門口遇到一受傷僧人倒在牆下，受傷僧人：「那些人往枯木崖走了…枯木崖…就在本寺的西方…。」原嘯天：「易水寒必定也在枯木崖的某處療傷，事不宜遲，大家快點行動！」



枯木崖

眾人前往枯木崖，途中遇到許多擋路的猛虎與骷髏人，大家沿途把怪物打退之後，在左上角的通道進入後遇見易水寒運用玉佛練功調息。眾人與易水寒叫陣後，展開一場激烈的戰鬥，好不容易終於戰勝把易水寒打死，從他身上得到玉佛與電麒麟，也替原少卿夫婦、師父報仇雪恨。

丹丹沒有忘記北堂墨說過，只要殺了易水寒之後他願意受死；丹丹欲攻擊北堂墨，卻見馨兒跑到北堂墨前張開雙臂維護北堂墨！馨兒：「丹丹姊姊，求你放過我爹。」東方玉：「夠了，丹丹！北堂墨的帳暫且記下！……先回玉佛寺吧！這玉佛有起死回生之力量，或許能救回禪師也說不定。」事不宜遲，大家還得趕快拿著玉佛回玉佛寺替禪師療傷吧！



玉佛寺

玩家扮演東方玉

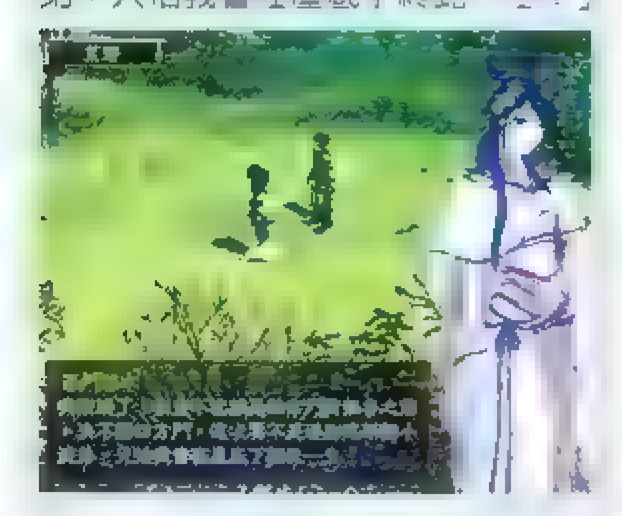
眾人回到玉佛寺，見到西門若水面對佛像而立。嘯天見到師父非常高興，東方玉問嘯天眼前這位前輩是何高人，嘯天這才將自己跟馨兒兩人掉下山崖，順著每流被捲入礁石岩洞裡，並被四方門元老之一的西門若水前輩，就是眼前的這位高人所救。趕快拿著玉佛去救禪師吧！終於，禪師醒了，並感謝眾人的救命之恩，話說完之後，西門若水離開往外走去，北堂墨也跟著若水的後面出門外，此時東方玉與丹丹欲取北堂墨性命，便向前追去。



荒野4

大夥兒追上去，在荒野4遇到許多的怪，在此順便練一下功及賺取金錢，好買更高級的裝備及丹藥，終於在荒野一角遇到了西門若水與北堂墨。兩人對話：

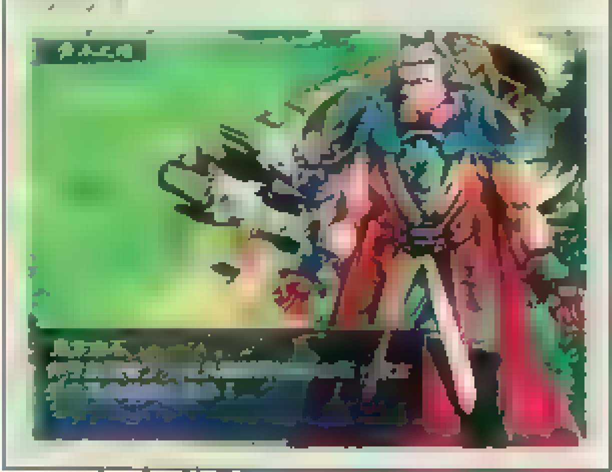
北堂墨：「若水，這麼多年來妳到底躲到哪兒去了？我們花了好幾年的時候找妳，但都得不到妳的任何消息。」
西門若水：「我是存心躲著你們，自然不會輕易讓你們找到！」
北堂墨：「若水…妳這又是何苦！」
西門若水：「我說過了！在查不出誰是四方門背叛者之前，絕不回四方門，這次要不是遇到這兩個小徒弟，只怕我會在崖底下終此一生！」



東方玉聽到兩人對話之後，欲殺了北堂墨替東方青木報仇，北堂墨也親口承認自己就是當年背叛四方門、害主公韓林兒被殺害的罪魁禍首；西門若水聽到大為震怒，便一掌劈向北堂墨！北堂墨受重傷不支倒地後，道出自己愛慕西門若水因而殺害韓林兒，說完氣絕。馨兒見父親死亡悲傷不已，西門若水感傷之餘也離開了現場，東方玉將北堂墨的遺物「麒麟」交給了馨兒，收起悲傷的心情，大夥走向旅程。

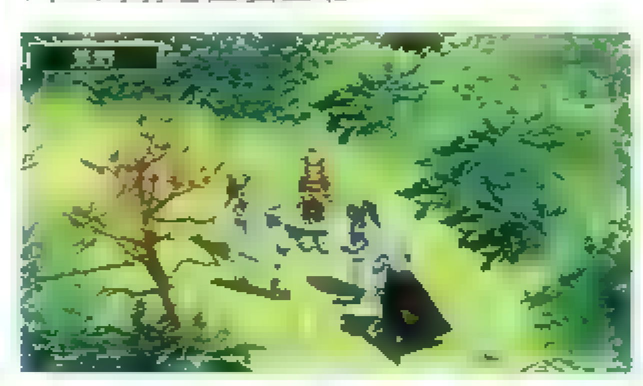
東方青木之墳

向著東方青木之墳走去，看見一個相貌神似東方青木之人站在墳前，此時東方玉衝上前去大聲喊著：「爹！爹，你沒有死！」原來此人正是東方青木的孿生兄弟—東方白石，年少流浪東瀛，沒想到便在東瀛定了居，成了東瀛人！聽聞兄長東方青木惡耗才趕回中原。東方玉請東方白石回四方門處理四方門事務，這時丹丹表明欲離開，原因是因為當初答應龍剛事情處理完之後要去跟龍剛會合，大夥目送丹丹離開之後，一同回到四方門。



荒野4

一行人在南下的路上遇見雲妃婢女受蒙古武僧包圍，打倒蒙古武僧後救了雲妃婢女，婢女表示雲妃被軟禁，請嘯天救救雲妃，馨兒跟嘯天說明雲妃畢竟是嘯天的親身母親，請嘯天前去營救雲妃。東方玉向東方白石表示要去大漠一趟，請東方白石先行回四方門，嘯天三人一同前往白雲山莊。



白雲山莊

玩家扮演屈嘯天

一行人要進入白雲山莊，卻見門口有蒙古士兵駐守表示此地不得進入。與門口蒙古士兵戰鬥，戰勝之後走進白雲山莊，一路上遇到阻攔的各派門人，一一打倒之後往後花園方向走去，在後花園找到被軟禁的雲妃，雲妃見到嘯天的到來欣喜若狂；東方玉向雲妃詢問為何被軟禁在此，雲妃說明自己這次來中原的主要任務，本就是要光復元朝政權，恢復元朝的蒙古勢力，沒想到意外尋獲失散多年的親生兒子！從此對於匡復大業已不盡心積慮，只想與兒安享晚年，嘯天終於感動，並承認雲妃是他的親身母親，母子兩人相擁而泣；但是蒙古族人卻懷疑雲妃有二心，故將雲妃軟禁於此！



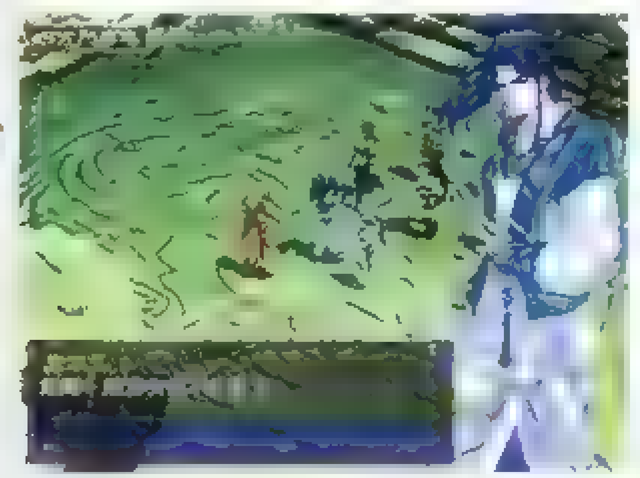
隨後雲妃道出，蒙古族將與東瀛倭寇南北夾擊中原！屈嘯天認為如此只會荼毒百姓，並致使倭人坐收漁人之利啊！大夥將盡一切努力阻止戰事發生，因此嘯天辭別了母親，與東方玉、馨兒踏上旅程，為了中原的和平而努力。之後突然遇到四方門探子，表示東方長老有大事等東方玉回來商議，此時即刻前往四方門。



四方門廣場

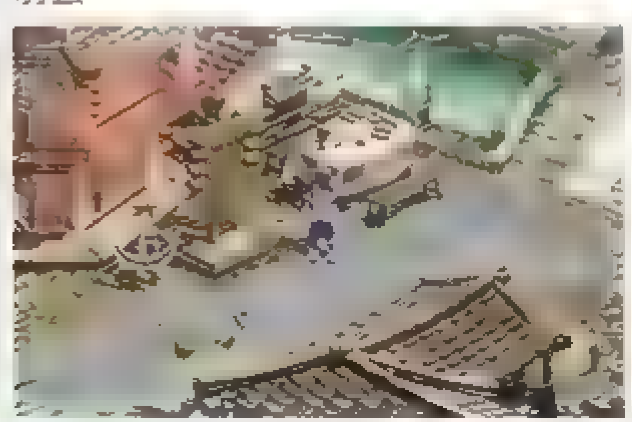
玩家扮演東方玉

在四方門廣場遇到龍剛及龍秀，但兩人的神情態度似乎有些不對勁；正疑惑著的時候，四方門人請東方玉速進大殿商議大事。東方白石見大夥回來，丹丹說明自從龍剛他倆兄妹回來，四方門弟兄暴斃事件已有十二起…，目殺伸上死於他兩兄妹前！東方白石說在東瀛曾聽聞有人使用迷魂大法控制人心性，被施法者完全只接受其命令，毫無思考能力；話說到一半，突然有位四方門人跑進來說龍剛又發作了，大夥衝出…，進入戰鬥終於將龍剛制服，東方白石說此迷魂大法只有找到辟魔錄才能破除！



東方玉接著說明：「數百年前，江湖上邪魔橫行，有一位正義俠士李無極苦思創出這一套辟魔劍法，稱為奪魂三式，分別是迷魂懾魄、驚魂奪魄及亡魂救魄；李無極練成了這奪魂三式之後，以劍招迷幻對手的心智，被劍所控制的人，都聽命於劍的主人，李無極因此收服了眾魔歪道，將他們導入正途，自此號令江湖，天下無敵！對了！當年主公韓林兒在臨死之前將四塊麒麟玉分給四位長老，想必是希望四位長老能練成這辟魔劍法，好為他報仇雪恨！」

東方白石：「當年韓林兒將辟魔錄封於西北方的麒麟洞，並放下萬斤墜封住洞口，只有持有風火雷電四麒麟玉並同時合擊東南西北四方玄功，方能打開萬斤墜。」為了解救龍剛、龍秀並解開此謎，原嘯天帶領東方玉、馨兒、丹丹前去。



荒野 4

玩家扮演原嘯天

一鬼面銀忍突然從天而降，擋住了原嘯天等人的去路，原嘯天、東方玉、馨兒分別拿出雷、風、電麒麟，火麒麟就先由丹丹遞補，四人合四麒麟玉並結合四大玄功，打敗了鬼面銀者，東方玉驚訝丹丹使出的竟是南火玄功，丹丹解釋在凡人谷時，姥姥臨終時雖授丹丹火麟神掌，但發現丹丹體質承受不起，故又傳碧雪天蠶神功做為護體，因此丹丹的頭髮才會一夕變白……！原嘯天明白其中緣故，說明南宮烈為了避免遺禍族人，所以將南火玄功改創為火麟神掌！其實武功實屬同脈相承！大家歡喜之餘，也繼續往枯木崖前進。

前往枯木崖麒麟洞之前，建議先到襄陽城、漁村的店裡更換最高級的裝備，並準備大量的丹藥，因為麒麟洞是一座大型迷宮，裡面並無供應任何裝備丹藥的交易，為了避免功敗垂成，請玩家記得先行紀錄，做好萬全準備再出發。



麒麟洞外



進入枯木崖，與傳家遇到的小怪戰鬥，一路前往麒麟洞口，但是並無發現任何的入口，東方玉提議拿出四塊麒麟玉，合四玉之力同時使出風火雷電四方玄功合擊骷髏頭，骷髏頭終於張開滿露出洞口，這時突然冒出了鬼面金忍，見到了洞口打開之後，隨即先行跑入洞內欲奪取辟魔劍！怎能讓壞人先行得手呢？大夥隨後追上去欲阻止鬼面金忍。

麒麟洞迷宮

危機重重，麒麟洞內不比之前的小怪，風神獸、火神獸、幽魂女、蝴蝶精，個個都是身懷絕技的難纏妖怪，使出渾身解數，合四人之力個個擊破；來到了風麒麟洞內，洞內陰風陣陣，突然看見一寶箱，打開之後竟出現了風麒麟，原來風麒麟為了守護此地不准外人來訪，隨即展開戰鬥，收服風麒麟之後，東方玉也因此習得東風玄功，真是可喜可賀。在此等級夠高的話，會陸續學到合體技，接後找到了雷洞，這正是雷麒麟守護處，收服雷麒麟之後原嘯天也因此習得了西雷玄功、在火麒麟洞時丹丹則習得南火玄功。

終於走到最後一個洞口「北電玄功」，進入電洞與電麒麟展開戰鬥，收服電麒麟後馨兒習得北電玄功，同時也在寶箱內找到了辟魔劍；但鬼面金忍這時又突然出現，原來辟魔錄已經被鬼面金忍奪走了！戰鬥中打敗了鬼面金忍，但他並未就範，帶著辟魔錄一直逃走了，眾人追了出去。



襄陽城

大夥決定回襄陽城先小憩片刻，一進城內發覺人口突然遽增，且聽見路人議論紛紛，在民宅內皆聽見漁村似乎有外人入侵，決定去客棧裡打探消息。店小二說道：「客倌有所不知！這南邊漁村最近有倭寇騷擾，百姓民不聊生！許多漁村居民乾脆紛紛來到城內依親投靠，所以人才多了這麼多！」眾人了解事情始末，離開客棧後突然在門口遇見阿飛，但阿飛似乎不認識大家一樣，突然出手，大夥打敗了阿飛之後，阿飛跑掉了；丹丹懷疑阿飛是不是跟龍剛、龍秀一樣都是中了迷魂大法，東方玉提議大家先回四方門再商量對策！此時可選擇在客棧住一晚順便補充體力，也可至防具舖、武器舖、藥舖選購物品。

四方門

進四方門大殿，東方白石正來回不停踱步，說明大家不在的這段期間，鬼面銀忍率領一群忍者前來四方門踢館，不但抓走龍秀，還放話說雲妃也在他們手裡，要救兩人就拿辟魔劍前來魚村海邊交換！接著過沒多久，龍剛也不見了！又是東瀛人搞的好事，原嘯天決定去魚村救雲妃他們。

漁村小鎮

眾人為找尋龍剛等人，來到南方魚村，一進入魚村卻嗅出一陣陣的殺氣，走進客棧欲詢問掌櫃的事情的經過，一東瀛忍者走進：「將軍要的寶劍帶來了嗎！」並說雲妃與龍剛兄妹皆在海邊恭候多時了！話一說完東瀛忍者隨即離開，大夥趕去海邊一探究竟，發覺一群忍者和一位鬼面銀忍押著帶頭套的龍秀與雲妃，鬼面銀忍：「不乖乖交出辟魔劍的話，在傷我之前，看我不一掌劈了她們兩個！」迫於無奈，嘯天只好乖乖交出辟魔劍，鬼面銀忍拿到劍後飛天而逃，眾人拿下人質面罩變成白忍者……與忍者發生戰鬥，打贏了之後隨即坐船出海，出發前往倭人島。此時可選擇在客棧住一晚順便補充體力，也可至防具舖、武器舖、藥舖選購物品。

倭人島

終於進入倭人島了，從海邊走入倭人島的營地，這裡究竟是什麼地方呢？一間一間尋找吧！發現了房裡有好幾個寶箱可以撿，裡面有不少的好東西呢！畫面轉進了荒野，沿途會遇到小怪，把他們通通清除掉，沿著右邊的階梯往走，進去發現了一間很氣派的大房子「武藏館」。



武藏館

原嘯天感慨，為了救母親連累了大家，眾人不以為苦，互相叮嚀注意自身安危，小心機關重重。進入武藏館內，打不死的鬼面銀忍又出現面前；戰勝後，經過一連串戰鬥及迷宮般的長廊，來到一間武藏館室內發現龍秀昏迷、雲妃被綁跪坐牆角……，咦！又看到打不死的小強啦（鬼面銀忍），呼！總算把鬼面銀忍打掛了。原嘯天幫龍秀雲妃解開繩子，但雲妃及龍秀的心性被辟魔劍控制，反過攻擊原嘯天四人，戰勝後；鬼面金忍終於出現，並口出狂言要他們一個都別想活著離開！



這裡，原嘯天四人難免要跟鬼面金忍打上一場，戰勝後，居然金忍只是個化身，真正的身份是東…方…白…石！原嘯天四人一陣錯愕，千萬也沒想到東方白石居然是賣國賊！原來東方玉、丹丹眼中的叔叔是叛國賊，東方白石也親口承認原家的滅門冤案也是他一手策劃借刀殺人！東方白石執迷不悟，不接受眾人勸言，最後只好兵刃相見。打敗東方白石後拿回辟魔劍，破了龍秀和雲妃身上的迷魂大法，終於把賣國求榮的傢伙收拾了，這樣也救了天下蒼生免於一場浩劫。





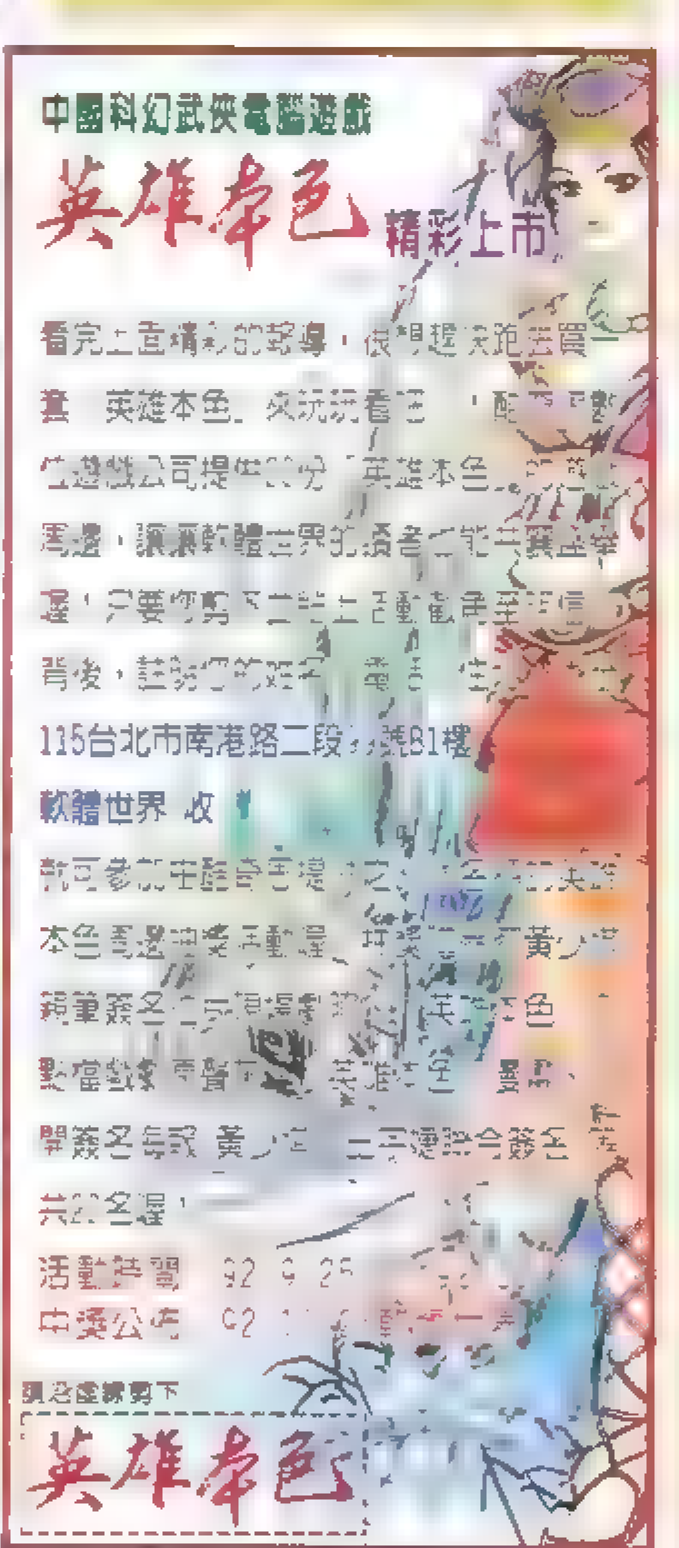
精采結局大現身

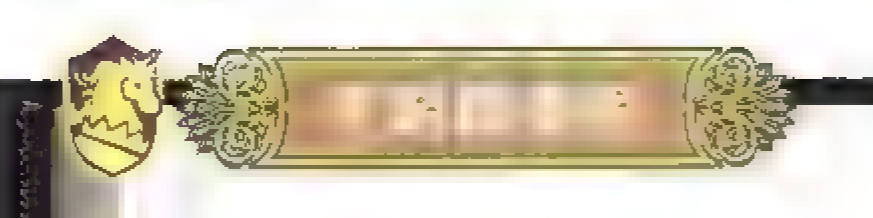
經過了長久的征戰，大夥終於完成了所有的事件。東方玉帶著丹丹回四方門繼承父親遺志接掌四方門，龍剛、龍秀跟著丹丹一起回四方門，而原嘯天帶著母親回凡人谷過著與世無爭的日子…至於馨兒當然跟原嘯天回凡人谷囉！

原嘯天對著大夥說道：「各位就此別過，天下無不散的筵席！他日有緣到凡人谷來作客，原某必盡地主之誼！」

啥米？！你以為這樣幾句話就能交代一切了嗎？之前的風風雨雨可不能白費力氣的唷，重要的結局畫面呢？嘿嘿，看到嘯天跟馨兒兩人有情人終成眷屬，真的是滿心歡喜，不過呢，在此先賣個關子，想看到嘯天與馨兒恩愛的模樣嗎？還是讓您親身來體驗比較能體會箇中滋味囉！

江湖畫鈞實風昇
江湖恩怨招一旁
但使骨人來壽訪
桃原仙鄉不復然
英姿勃然在屋簡
雄才大業難如煙
本是江湖俠義道
色色彩彩天外天







天河傳說 流程攻略

第一章

小南河

楊別和父親楊遼在小南河，遇見苗族女子張彩，並幫助張彩打退追兵，但是張彩也因此昏了過去，楊別父子就將他帶回村中安置。

楊別家茅屋

楊別想去抓幾條魚給張彩補身子，但是張彩卻緊張的告訴他，這魚已經被自己下毒了，所以要楊別不要捕魚上來吃，並且趕快通知村中父老！張彩自己被追殺，身中劇毒需要石楠花藥引，楊遂想到村外的石竹林裡就有這一種花草，楊別自告奮勇的要去石竹林幫張彩採藥！



石竹林

在石竹林裡，石楠花被一個竹伯伯守護著，只要打敗竹伯伯，就可以把石楠花帶回去給張彩。



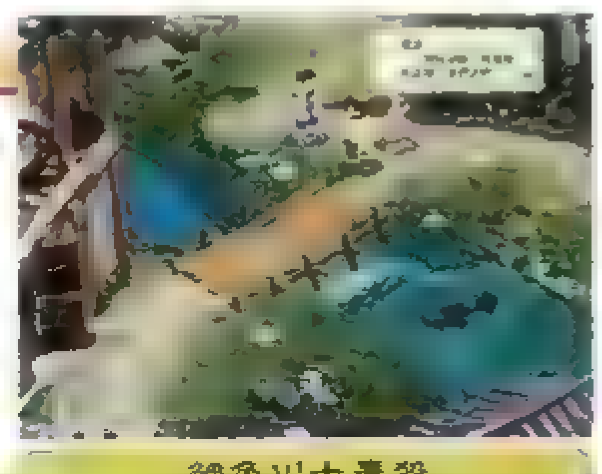
大戰竹伯伯

楊別家茅屋

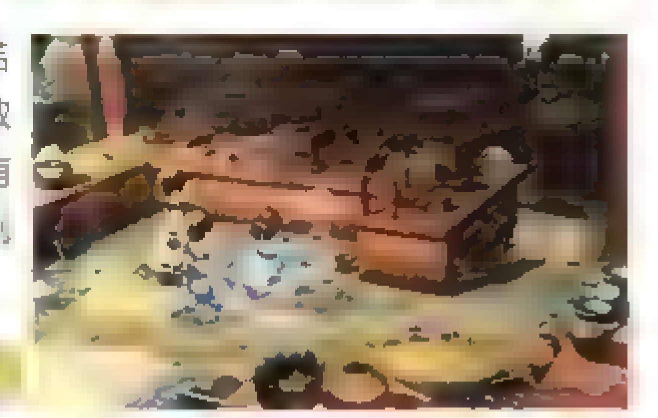
楊別回去之後，張彩就教楊別練藥，發現楊別是個可造之才！正準備多教楊別一些知識的時候，卻發現自己錦囊不見了，張彩非常緊張，楊別只好陪他到處尋找錦囊。一直找到了小南河，才發現錦囊落到河裡了。楊別把錦囊釣起來的時候，河對岸又出現追兵了；楊別利用他們不識水性，趕緊逃回村中。又發現村子也被包圍了，只好利用石子林的通道逃出去。總算到了另一個村落：鯉魚川。

鯉魚川

一進鯉魚川，就發現所有的人都死了，只剩下藥店裡還有一個小女孩；楊別一行人把他救起，發現是個叫宛兒的女孩子。楊別不忍心看她一個人中了毒又孤苦無依，便央求張彩救救他。張彩手上沒有足夠的藥材，只好到泉州試試運氣。



鯉魚川大毒殺



發現宛兒

泉洲扁鵲塔

進了泉州城，找到扁鵲塔，楊別他們上去扁鵲塔，卻沒有找到適當的藥材；下來的時候發現，被追兵水蘇趕上了，不過還好他們都中了張彩所布的毒，水蘇不敵只好離去。張彩想，師門後繼無人，而楊別這孩子忠厚老實又聰明，便告訴他，塔上面還有一個藥靈，如果楊別能夠打敗藥靈，那就有資格繼承藥王的衣缽。楊別就上了塔，並收服了藥靈，因此張彩就把千金方的上半部傳給楊別。



扁鵲塔



收服金石妖

這時楊別回想，水蘇曾告訴他，要解宛兒及張彩的毒就要拿解藥去換，楊別想那我就去和水蘇交換解藥好了，於是就拿了解藥去找水蘇。

本草園

楊別來到本草園，將解藥交給水蘇，沒想到對方立刻翻臉，打傷了楊別，等到張彩趕到，為了怕有閃失，就把千金方的下半部交給宛兒，自己進去找水蘇理論！等楊別醒來時，發現張彩和父親已經被水蘇押解了，只好尾隨而去



水蘇和楊別

泉洲酒樓

進了泉州城，楊別把宛兒安置在酒樓之後，一下來就發現張彩一行人。張彩帶他們繞來繞去，最後把他們帶上了碼頭邊的一艘大船；楊別想上船，卻被阻擋在外，最後他發現，要上船只有上船當奴隸，否則根本上不了船，只好到泉州城的波斯商人那裡賣身為奴！

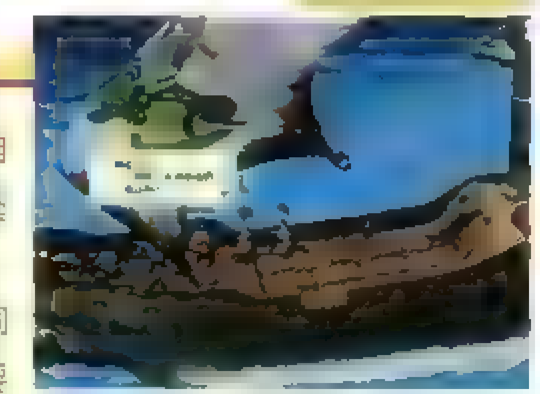
泉洲波斯商人住宅

波斯商人本來不想理楊別，還派出黑白崑崙奴要欺侮楊別，不過被楊別打回去了，波斯商人只好趕快安排楊別上船。

無忘號船艙

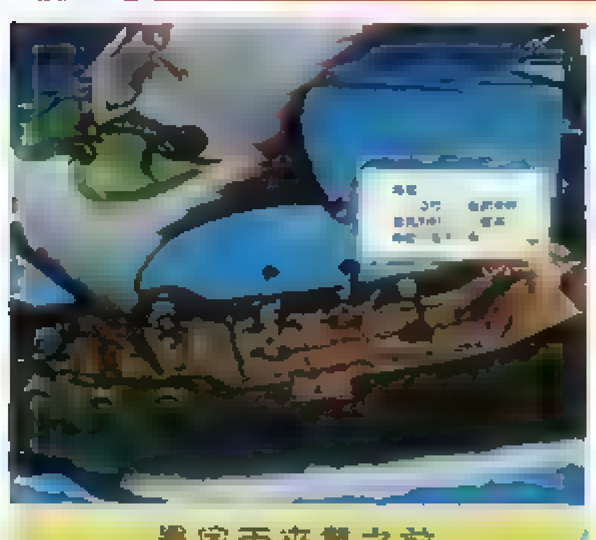
楊別才剛上船，就發現，船已經開動了，只得留下宛兒一個人在泉州城裡。一間一間的尋找之下，總算找到父親，但是水蘇又出現了，楊別讓楊逸去救張彩，自己和水蘇打起來了。好不容易打倒水蘇之後，才準備上甲板，就發現一陣騷動，原來是海盜來劫船了！

無忘號甲板


海盜船

為了救張彩，楊逸自己擋住海盜，讓張彩上生，卻成為海盜的俘虜。等到楊別出來，父子兩個都成為俘虜。本來海盜要把他們丟到海裡，但是因為楊別父子身強體壯，又能打敗海盜頭目，因此就被留下來作苦力。

幾個月後的海盜船船艙

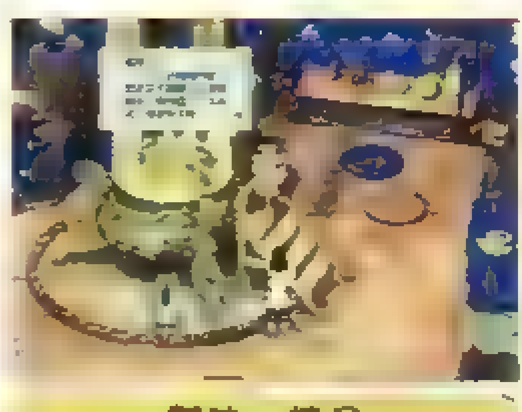

暴風雨來襲之前

楊別已經和海盜混熟了，也比較自由，但是海盜告訴他，有一間船房是不能進去的，楊別不信邪，就偷偷跑進去，發現裡面是一個被當成是祭品的船員，楊別偷偷把他救出來，卻被海盜頭目發現！正當情況危急之時，暴風雨突然來襲，楊別趕快把當時在水蘇身上找到的神藥分給楊逸，然後船就沉沒了！

扶桑，還願處

醒來後，楊別發現自己身在異國的海岸邊，他身邊是一個美麗的扶桑少女－麗子。麗子本身對大唐的文化就有興趣，不但會講一點唐語，也希望把楊別接回去，多瞭解一下大唐的文化。麗子將楊別帶回家後，告訴楊別，自己是左少將加藤繁茂家的女兒，家住在平城京，到海邊來向海神還願的，沒想到湊巧救了他，這一定是海神的神意。

平城京．加藤家


幫昧一煉丹

楊別發現麗子的家世顯赫，同時見到麗子的父親，但是其他的人卻對楊別很不友善，尤其是麗子的侍衛三上，便要求楊別和他比武，不過還好有一個僧人出現幫楊別解圍；這個僧人是著名的安倍仲麻呂法師的弟子昧一，也是麗子的老師。他正在煉藥，需要一個助手，就找上了楊別。之後，楊別和麗子就開始常常接觸來往了。

數月後的神社煉丹房

麗子來找楊別去賞櫻花，但楊別說要幫忙煉丹沒有時間，便約定下次再去；然後兩人進了煉丹房，卻發現煉出一隻金石妖！楊別和麗子一起打敗這個金石妖後，卻被他逃走了，昧一想去找輝夜，問問這個藥爐是怎麼一回事？

輝夜居門口

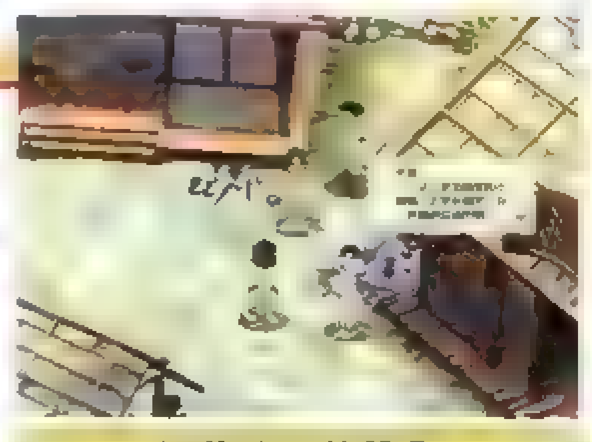
其他一個門的侍衛都一副凶神惡煞的樣子，只有橘一樹還是讓楊別他們順利進去見輝夜。

輝夜居

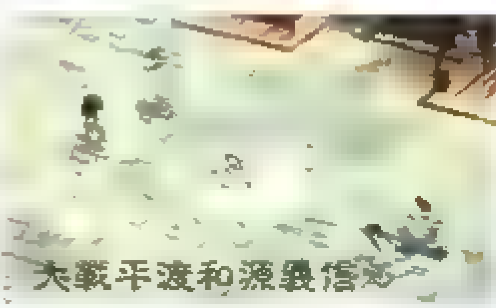

發現楊貴妃

楊別進去之後，發現輝夜竟然是大唐的美女－楊玉環！原來她因緣際會去過天竺，為了活下來，也被天竺之神送到扶桑。她告訴楊別，如果要找到天竺，就必須找到五樣藥品，以煉成關鍵的丹藥。

京　城


源義信取笑麗子

經過一番波折，楊別他們準備要去煉藥的時候，卻遇到兩個京城的痞子－源義信及平渡；他們是遊戲初期最難對付的角色，後來好在橘一樹出面幫他們解圍。後來卻發現輝夜居失火了，原來是金石妖混在裡面，把其中一位婢女對橘一樹的愛意轉化成嫉妒，做出放火燒輝夜居的舉動！打倒婢女積子之後，楊別開始收服火之金石妖。經過幾次事件，楊別和橘一樹也變得比較熟了，為了尋找輝夜的藥材，一行三人就出發尋找藥材。


大戰平渡和源義信

奈良郊外　奈良大佛



扶桑大佛

根據博雅的提示，楊別來到第一件藥物所在地－奈良大佛，遇到了這裏虔誠的佛教苦行者慧晟。慧晟不願他們登上佛像褻瀆神靈，加上同樣趕到的藤盞之挑撥離間，他們不得不打倒慧晟，從佛耳中取得了金枝玉葉，而慧晟卻在一戰後，在楊別無心中說出的話下大徹大悟（加典故），圓滿了他的苦行。

那智瀑布



楊別被推下瀑布

從慧晟口中得到第二件藥物的線索後，他們來到那智瀑布。那智瀑布在扶桑有鬼瀑布的傳說，據說人可以從水面的倒影看到自己的心裏。楊別在瀑布的水面看見自己和父親吃瓜談天，看到月下的家鄉，看到婉兒信賴的偎依在他懷裏……忽然他遇到偷襲，被推進水裏。等到楊別爬上來，發現偷襲的人就是藤盞，於是打敗他之後，在瀑布後面發現第二項藥材－水露。

那霸港

從藤盞的話裏，楊別推測第三件藥物的下落在熊野。當時要到熊野的陸路都是窮山惡水，麗子建議他們從海上走，於是他們回平城京，找到海老人請教航海問題，再來到港口那霸，租船出海。

熊野　獵戶村

來到熊野，他們正好遇上當地一年一度的獵熊節，而博雅也來到了這裏。熊在扶桑被視作兇惡的代表，誰獵到熊就會被當作英雄

熊野森林

次日。楊別為尋找藥物進入老熊洞，麗子卻不小心引發熊的攻擊；麗子嚇昏之後，正在楊別將傷在熊的爪下時，博雅忽然從後面上來，使用陰陽術將熊擊倒。等到麗子醒來，問楊別是不是把熊送給她，楊別就給了她。原來在扶桑的風俗裏，一個男子為一個女子去狩獵熊並殺死它獻給那女子，是一種崇高的求婚儀式；麗子以為楊別向自己求婚，楊別急忙想解釋，但是又忽然覺得似乎這樣也不壞，但是……其實那熊是他和博雅一起打的，他猶豫著要不要告訴麗子，最終還是說了。麗子一時無言。

熊野　獵戶村

楊別取得藥物薇木回到獵戶村，村長告訴他博雅已經走了，留下一件東西給他。楊別一看，原來是第四件藥物：火狐。博雅留話說自己不想讓天皇參與這種逐色之舉，所以希望楊別能夠完成找到五件藥物的盛舉。並且告知他最後的藥物似乎在平城京裏。

平城京　輝夜居



麗子來找楊別

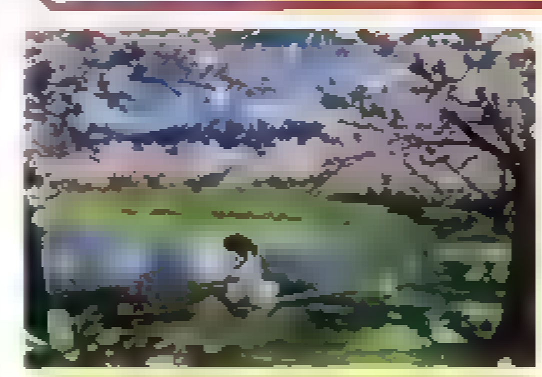
楊別等人回平城京。麗子想到這次私自出遊，父親一定暴怒，對楊別說她要趕快回家安撫老爸，便先走了。來到輝夜居，橘一樹將前四件藥物交給輝夜後，輝夜向橘一樹道歉，說最後的那件藥物其實在自己手裏，並委婉的告訴他自己不想被任何人介入現在平靜的生活，希望他能理解；但是他對自己有尋藥的恩德，以後輝夜居的門將為他敞開。橘一樹雖然傷心，但還是保持著風度的離開了。然後輝夜－也就是楊貴妃告訴楊別關於天河的事情後，便請楊別暫住在自己住處。

麗子來找楊別，要他在下午去舉行茶道的雅園，也就是博雅的居處找她。楊別為難的說自己對茶道一竅不通，麗子叫他來就是了。然後就會發生麗子為楊別辯護的事，兩人才發現，自己有多麼的重視對方！

平城京　諏訪神社

等到茶會結束後，楊別回到神社，忽然來了一個不速之客，是麗子的父親加藤。加藤告訴他他和麗子的交往過於密切，對麗子的聲名不好，他宣佈楊別已經不受歡迎，要他擇日離開。

平城京外　櫻花林



楊別和麗子在櫻花樹下相擁

次日，麗子又來找楊別，說賞櫻的季節到了，興致勃勃的要楊別和自己一起去看櫻花，在櫻花雪中，楊別把自己要離開的消息告訴麗子，麗子非常傷心。

那霸港



麗子來送行

楊別登上船時，下著小雨。從不在雨天出門的橘一樹趕來送別，讓楊別相當感動。楊別正要上船，麗子忽然趕到，送給楊別一串自己親手做的熊骨項鏈；這在扶桑代表讚頌對方勇敢堅毅之意，也是少女寄託自己內心感情的禮物。楊別再次解釋那隻熊也是博雅的戰利品，但麗子表白說她喜歡的，是他這個平凡堅強的少年，而不是完美的博雅。楊別迷惘的上了船，忽然感到無比幸福，想回頭再和麗子說話，但此時船已經開動。楊別和麗子就這樣分離了！

第二章

泉州城

楊別一下船，就在碼頭遇到一個小鬼撞了他一下；等到楊別要到酒館休息的時候，才發現自己的盤纏都被剛剛那個小鬼給扒走了！老闆一看，就要他去藥店看看，那裡經常會收受一些贓物。到了藥店，老闆神祕兮兮的告訴他，一到貧民窟去找找看，很多扒手都在那裡！



泉洲貧民窟

楊別到了貧民窟，卻發現一堆地痞流氓圍著之前的小鬼，於是他看不過去，就出面制止，結果那小鬼頭卻突然昏迷不醒，楊別只好把他帶回客棧去。



與地痞起爭執

泉洲客棧

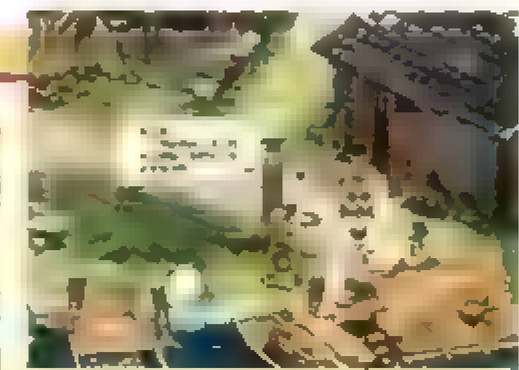
那小乞丐在昏迷之中，卻一直唸著楊別的名字，楊別大驚，才發現"他"就是失散多年的宛兒，現在卻已經淪落變成乞丐扒手了！楊別和宛兒在這裡有許多令人不捨的對話，最後楊別覺得對宛兒很愧疚，問她以後要不要跟著自己。宛兒好高興的答應了。



楊別與宛兒相認

採石村

回到大唐之後，楊別想要尋找父親的下落，便回到採石村去打聽消息，但是除了知道父親還建在的消息之外，楊別也不知道要到哪裡才找得到父親。看來只有要找到天之許願，才能找得到父親了！此時村中父老告訴楊別，之前的山南洞最近經常出現妖怪，楊別一聽，便自告奮勇要去看看，結果在山南洞發現水之金石妖，經過一番激戰之後，才收服水之金石妖。後來楊別在泉州城打聽到，當年無忌號的生還者有人出現在長安，於是楊別便帶著宛兒到長安去了。



回採石村探訪父親的下落

山南驛站

到長安的途中，他們經過山南驛站，卻發現有一位官爺，騎馬騎到精疲力盡而亡；臨終前，要楊別他們幫忙把消息送到隱居在覆船山腳的名將郭子儀手上。

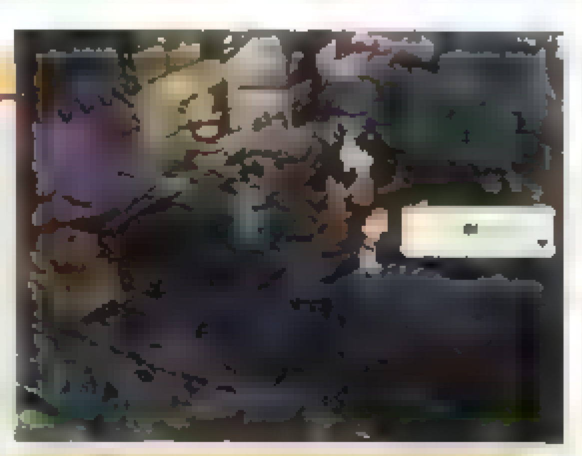
覆船山

來到覆船山，經過一番波折，楊別把消息交到郭子儀手上，正當要離開之際，郭子儀請楊別他們援助，讓楊別先到長安城散佈回紇將率大軍前來攻打的謠言，並作為內應。



長安集市

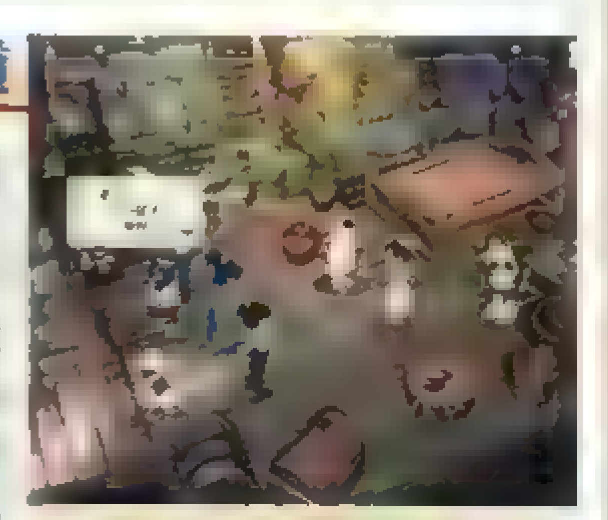
楊別一行人進入長安，卻發現有一個小偷在行竊，宛兒一時技癢，就去把那個小偷的戰利品給偷回來，結果這一來就槓上了長安城的小偷聯盟！對方的當家不敵宛兒，便向宛兒下戰帖，楊別不想參與這些爭執，但是又擔心宛兒，只好跟去！



下水道小偷聯盟

長安下水道

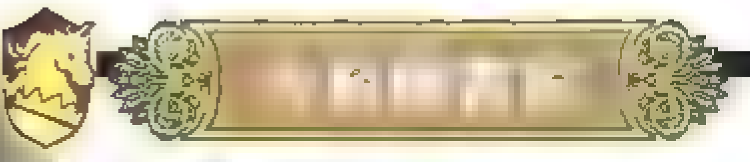
經過一堆莫名其妙的考驗和戰鬥後，他們終於來到核心水道建成的小屋裏，成功的擺平了小偷聯盟的老大。這時忽然有一個成員急匆匆的出來說，小尾子恐怕不行了，所有人都趕過去看。老大告訴楊別，小尾子是給人扔進下水道的小孩，天生殘疾，大概是因為這樣才被丟棄的，他們這個組織裏有很多這樣的孩子。宛兒想起自己的身世，極力請求楊別救救這孩子。



幫小偷聯盟成員治病

楊別發現這個孩子是嚴重的心臟功能不全，需要動手術，而要動手術就需要一款華佗傳下來的"麻沸散"。（可以用藥材自己配，如果缺少藥材就出去找）終於楊別完成了在當時可稱之為奇蹟的手術。聯盟頭目問到楊別他們一行的目的，楊別據實以告，小偷聯盟說，散佈謠言本來就是我們的專長！因此，第二天，長安城裡就到處聽到郭子儀將軍要率兵來解圍的消息。吐蕃人本來就害怕郭子儀的威名，現在看到城外煙塵滾滾，似乎有千軍萬馬，而城裏也傳出郭子儀帶了五萬大軍來攻打長安的流言，吐蕃人便趕快逃走了。

郭子儀進城後，原來所謂的千軍萬馬就是郭子儀、李泌和一群馬、一堆樹枝而已。楊別讚歎他們的高明，李泌說這只不過是當年張飛在長坂坡的計謀的再現而已。當郭子儀已經成功後，楊別再去找小偷老大，但對方拒絕了他要引見他們的善意，帶著元芳離開了。



長安郭府

吐蕃兵敗後，楊別來到郭子儀的府邸，從郭子儀那裏打聽到，明皇由於兒子已擅自登基為至德帝而被留在益州，等於是被放逐了；郭子儀自己也因為至德帝對明皇的態度惡劣，而決定歸隱。於是楊別決定去益州那裏找明皇，完成輝夜的囑託。

郭子儀說自己本來想親自去益州，但是安祿山派了部下李希烈帶著軍隊往西北一帶進攻，他必須親自去前線，只好派了部將李必帶著一小支軍隊去益州向明皇報捷，順便帶上楊別。

益州行宮　劍南山


劍南山散心

楊別一行人求見明皇被拒，楊別便帶著宛兒上山散心。到了劍南山上，看到一老人對著一座墳墓沉思，赫然發現他就是唐明皇！還來不及上前講話，就出現一堆胡人，把唐明皇挾持走了！楊別和李必只好趕快回報給郭子儀知道，楊別提議去皇宮看看動靜，這件事是否和至德帝有關。

益州　行宮門口

楊別來到皇宮外，還是無法進入。在皇宮附近發現幾個行蹤詭秘的人，似乎也在窺探皇宮動靜，並交頭接耳說本來為了抓那老頭子，還要和至德帝的手下火拼，沒想到居然出來一個笨小子，幫了他們的忙。楊別懊惱的想他們說的大概就是自己，只好小心地追蹤他們到一座住宅，看見那幾個人進去了。心想先回客棧再做打算。

益州　天府客棧

楊別回客棧，正好郭子儀派人送來情報說，安祿山幾天前離開了前線，似乎是往益州來，據此猜測這事和安祿山有關。李必派出自己的手下悄悄圍住了那個住宅，楊別出面去探察敵情。經過打聽，那住宅是以前曾經和還是節度使的安祿山關係非淺的地方士紳－胡員外的府第。

胡員外府上

潛入胡員外府後，楊別發現安祿山正在規勸唐明皇。安祿山認為大唐看起來繁榮，其實骨子裏已經爛掉了，而他的目標就是建設一個軍事上的強國，使中國一直繁榮昌盛；為此他需要明皇的合作，讓他可以上天河實現這個願望。明皇說自己馬上就要死了，而他還在浮華不實的世界裏執迷不悟，真是可悲！安祿山大驚之下，便讓自己身邊那個聲音低沉的醫師上去給他檢查身體，醫師檢查完以後，回答說明皇確實快死了，回天乏術；安祿山失望之極，醫師建議他把明皇的死栽到至德帝身上，來動搖軍心。

這時有人進門來報告，說有一群唐兵前來圍困住宅。醫師建議安祿山趕快離開，安祿山便在手下環繞中離開。楊別以明皇的健康考慮，沒有去追，急忙進門查看明皇的身體狀況，然後告訴唐明皇，有關楊貴妃在扶桑交代的事情，並且給他到天河的藥引，但是唐明皇說，這一切的戰亂都是因我而起，也不想再苟活於世了；他告訴楊別，如果要到天河，就要找到他的皇子李輝，


安祿山和唐明皇對話

他知道怎麼去天河！然後就一個人躲起來，自絕於世了！楊別見到這一場父子相殘的局面，更加想念父親，便向郭子儀提出要離開去尋找父親念頭。

長安

走進長安城時，忽然被守門的將士喊住，命令所有人先等在路邊，等待從洛陽來的國子監學生先通過。原來是扶桑派來的留學生。

長安法華寺

回到長安，楊別正想去郭子儀家辦正事，宛兒卻開始不高興了。楊別看宛兒很無聊的樣子，決定順便帶她出去散心，再到郭子儀府上去；正好長安有座著名的法華寺，由於隋朝末年遭受火災而毀，現在在重建中，並再度向外開放，據說最近忽然遊人如織，楊別就帶宛兒去玩。也順便到那裏打聽一下自己父親的行蹤。

到了法華寺，看見一個少女在哀哭，請求和尚為她母親念經祈福，但和尚們以她付不起費用為由拒絕。楊別上前詢問，得知這個少女的母親得了惡疾將死，鄰里害怕傳染上惡疾，都不加以援手，她也請不起大夫。楊別聽她闡述了母親的症狀，開了一個藥方給她。

回去之時，楊別看見幾個哀容滿面的人扛著一具屍體出城，楊別注意到屍體露出草席的手指甲顏色未變，急忙讓他們停下來；經診治發現病人其實還未死，是城裏一個叫木香藥舖的大夫嫌煩，不願救治，讓他們以為他已經死了。楊別將病人救活後，一時間，大家奉為活神仙！

長安郭府門口

楊別出門時，發現自己被一群窮苦百姓包圍請求他去治病，原來他一路上行醫救人的事已經傳開了。楊別給他們診治後，說自己身邊的藥物不夠，要去長安的回春堂購買，請這些人到他住的客棧等他。

回春堂


尋訪吳道子

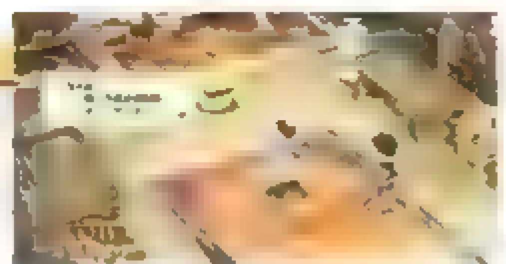
在藥鋪買藥的時候，發現一名少年在問有沒有忘憂草，結果店家隨便拿個藥材就打發過去，楊別就斥責店家，並且告訴那少年被騙了，這才發現，那少年竟然是天才詩人李賀！李賀說，他因為早年旅行各地，結果在一次海市蜃樓中，看見一名女子，就此念念不忘，為了



名畫家吳道子

避免如此相思，他想要找忘憂草，讓他忘掉這一切。這時隔壁座的波斯商人說，海市蜃樓其實是實景的折射，因此如果能把他畫出來，就可能有機會找得到喔！因此他們去找畫去華寺著名的名畫家吳道子，幫李賀一償所願！

長安客棧



此時楊別所住的客棧外，擠滿了慕名來求醫的民眾，原本的名醫木香看到之後，大為不滿，就想陷害楊別，於是就把楊別介紹到長安的世家－沈家裡，幫沈老太太治病。因為老太太的病是絕症，除非是師傅藥王親臨，否則藥石無效！但楊別因為有得到張彩的真傳，因此居然幫老太太治好病了，木香因此對楊別特別注意，突然發現楊別就是當年逃走的漏網之魚；此時，楊別也發現了木香的身份，此時木香也匆忙逃走！

沈家莊

半夜，沈家莊裡有人偷偷跑進廚房，楊別一看，才發現沈家的大小姐，因為絕食又耐不住肚子餓，偷偷跑來吃東西，卻被楊別發現；宛兒就笑她，要抗議要用有效的招式，絕食抗議，一點用都沒有！宛兒建議沈家大小姐離家出走。第二天一早，沈府一片大亂，沈家大小姐真的聽宛兒的話，離家出走了，楊別與宛兒過意不去，也出門尋找。

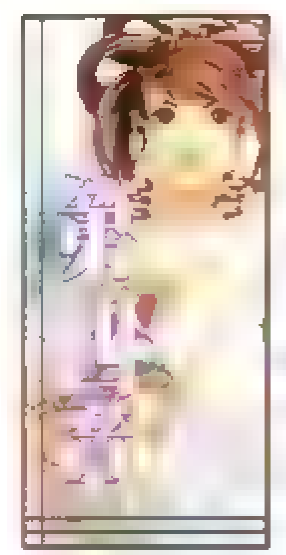
長安郊外　墓園

出門一打聽，才發現沈家大小姐已經被拐走了，拐到長安城外墓園中，楊別和宛兒便硬闖墓園，救出沈夢璇，沒想到木香尾隨而來，要楊別交出千金方和張彩的下落。楊別對這種不可理喻之人，只好跟他打起來了。



打倒了木香後，楊別發現他被毒物控制著；對方告訴他自己身上的毒是自己的師兄下的，他的師兄則是安祿山的忠心屬下，一心只想幫助安祿山完成統一天下的霸業。當年殺死師傅，追殺張彩的主謀也是他。楊別詢問為什麼？木香說他師兄本來是個特別正直的人，對自己的師兄弟也特別親切，一心只想著治病救人，但是後來他由於醫術高超而被聘入宮，見到了太多近親淫亂、兄弟相殘的事，開始質疑起這一切；由於本來他太相信這一切了，所以走到另一個極端，選擇了安祿山的理想，想建立一個新的世界。

沈夢璇告訴他自己家有本家傳的扁鵲方，被當作彩禮送到洛陽長孫家了。楊別想裏面可能有治療宛兒的病之藥方，更可能是他在尋找的上古藥書。於是決定去洛陽。



洛陽城

楊別一進洛陽城，沈大小姐就直嚷嚷好餓；到了飯館，卻發現一群洛陽人和幾位扶桑來的武士發生爭執，而那群扶桑武士還藉酒裝瘋。宛兒看不過去，便發生了爭執，等到他們打倒這群扶桑武士，有人喊：那個扶桑留學生小姐來了！楊別一看，赫然發現就是麗子！

"怎麼會是她？""怎麼會是他？"

楊別和麗子這麼想著，一時間沒有反應過來，都呆呆的一言不發。

宛兒覺得氣氛異常，忍不住開口催促楊別，不是說要好好教訓對方的嗎？麗子這才把目光移到她身上；宛兒緊緊抓著楊別的衣襟，用帶著敵意的目光看著她。麗子的目光黯淡了一下，再度鞠躬說：真對不起，沒有好好管教他們，我保證這樣的事再也不會發生了。洛陽民眾七嘴八舌的說："小姐太客氣了！""有了小姐的保證，我們就放心了。"之類。楊別想上去和麗子說話，麗子卻對眾人淺淺一笑，轉身迅疾的離開了。不知道為什麼，楊別覺得那一笑似乎很悲傷。

宛兒推了楊別一把，楊別才意識到什麼的看著她。宛兒嘟著嘴不悅的說：別哥哥看見美女就掉了魂了！楊別歎了口氣，不知道應該怎麼向婉兒解釋他和麗子的關係。而且下來酒館，卻發現沈夢璇又不見了！

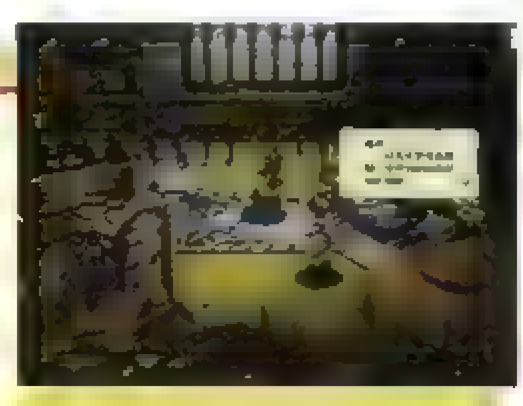
洛陽城　醫藥行館

洛陽城裡，有人告訴楊別可以到城外的醫藥行館去投宿，楊別便帶著宛兒投宿在洛陽的醫藥行館；同時為了尋找沈夢璇，他們決定去打聽一下長孫家的狀況。因為長孫家的公子長孫無忌，就是最欠沈夢璇逃婚離家的男主角！

洛陽　長孫家

到了長孫家，卻換來一頓排頭；無忌的老師皇甫嵩還告訴他們說，因為沈夢璇逃婚，所以害得他們家的長孫公子也離家出走了！楊別找來找去，仍舊不見沈夢璇的蹤影，同時也擔心宛兒的健康，寄回到醫藥行館去了。

洛陽醫藥行館



一代名醫杜景

楊別回去時，恰好宛兒的毒疾發作，聽說一代名醫杜景也來到醫藥行館，便上門求教，但杜景表示，自己也無能為力。然後是一段楊別與宛兒互相交心的對話，同時也確認了楊別與麗子的關係。正當兩人尷尬得無言以對的時候，房門突然被踹開來，原來是麗子的侍衛長：三上一身酒氣闖了進來！

三上表示，麗子為了楊別，在扶桑被人閒言閒語，他認為楊別只會帶給麗子不幸……兩人一言不合，便打了起來，好不容易打倒三上，楊別說，要把三上帶回去國子監審館！

洛陽　國子監會館

楊別來到會館，面對扶桑武士的敵意，只好趕快離開；但是來到庭園，就看見幾棵櫻花樹，一時思緒就回到在扶桑和麗子在櫻花樹下的相思，忍不住就往櫻花樹走去，結果發現樹下居然站著一個人：就是楊別心愛的麗子！兩人默默相視後，不禁擁抱在一起！而這一幕，居然被醒過來的三上見到，三上一時氣血上衝便大叫一聲，就衝出會館不知所蹤了！


乍見麗子


櫻花樹下和麗子重逢

麗子擔心三上衝出去不知道會不會出事，楊別建議一起出去找找。兩人出門後，楊別忽然想起宛兒，擔心她一個人會不會出事，就和麗子說先到行館接宛兒一起；楊別也告訴麗子，宛兒身染重病，而且孤苦伶仃，除了他以外就沒有什麼親人了。麗子善解人意的說她並沒有責怪楊別和宛兒在一起，她一定不希望楊別回到大唐以後，就將她徹底的忘記了


櫻花樹下兩人相擁

洛陽　醫藥行館

此時的宛兒正在行館內等待楊別的回來，忽然杜景慌張地闖進門；宛兒認得他是給自己治病的大夫，便起來和他打招呼。杜景告訴她，楊別到扶桑會館後，就給扶桑武士們圍攻，受了重傷！宛兒急忙讓他帶自己去找楊別，於是婉兒跟著杜景離開房間。等到楊別和麗子回到行館時，婉兒已經不在房間裡了；一問之下，其他醫生說：宛兒不是跟著杜景醫生去找你們了嗎？楊別開始擔心了起來！

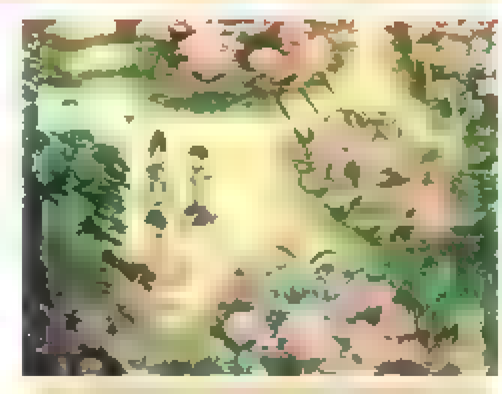
宛兒和杜景出門之後，就遇到迎面而來的三上；宛兒焦急的問他，把楊別怎麼了？危急之中，三上被宛兒身上的劇毒染到，同時杜景又趁機打傷三上，三上就慌張逃走了！此時楊別剛好也趕到現場，便和杜景理論了起來！但是一樣各自有各自的堅持與立場，因此只好打倒杜景，救出宛兒！

宛兒告訴楊別自己誤傷三上的事，麗子擔心三上會出事，便趕快尋找三上。一行人來到城西，正值洛陽著名的牡丹節花賞，但是現場只有一個人在觀賞，一看就是三上。



洛陽西郊　牡丹園

楊別，麗子，宛兒，三上，經過一段確認感情的對話之後，三上身上的毒性發作了，再加上杜景毒掌的催化，使得三上發狂了起來！最後大家只好合力制服三上，但是如此一來，三上卻也回天乏術了！

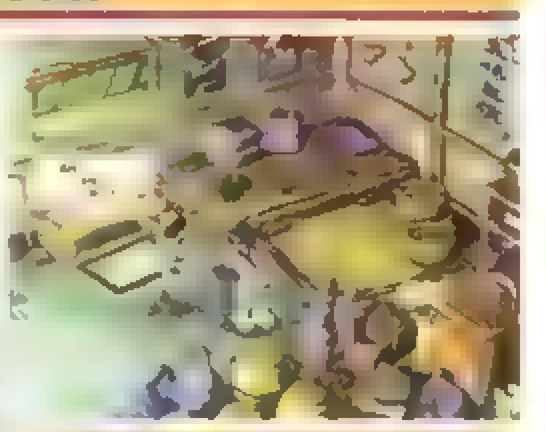

三上之死


三上骨灰隨海流

麗子傷心欲絕，為了讓三上能夠回到扶桑，只好把三上的遺體火化，灑入海中！看著漂流瓶漸漸遠去，宛兒忽然說，有一天當她的生命消逝時，她也要這樣在海上漂流，這樣她就可以遠遠離開陸地上的污穢和冷漠的人群，得到徹底的解放。楊別責怪她說這話，宛兒很鄭重的要楊別許諾答應她，因為宛兒看見三上的情形，非常害怕自己也會變成那個樣子。

洛陽　醫藥行館

眾人默默無言回到會館，宛兒和麗子私底下又有一段深刻的對話，包括彼此對楊別的心意。後來楊別覺得一直找不到沈夢璇，實在是非常的擔心，就和麗子、宛兒開始尋找沈夢璇。


沈夢璇不見了

洛陽　酒館


沈夢璇與忘懸相見

他們找累了之後，便想到酒館用餐休息一下，一進酒館，就發現沈夢璇在裡面，身旁還多了一位公子哥！原來沈大小姐一個人迷了路，多虧這位忘懸公子幫忙，還帶他來大吃大喝。忘懸說，他也是逃婚離家，沈夢璇一聽就覺得很親近！

等大夥出了酒館門口，就有一位老先生跑來跟楊別說，請楊別勸他們家公子，不要在外面閒晃了，但楊別根本不認識他們家公子，結果一場誤會又打起來了。這時才發現，原來忘懸公子就是長孫無忌！。無忌請求楊別不要把自己的身份告訴沈夢璇，因為他覺得自己真的喜歡上那個小迷糊了；無忌並且請他幫忙成全他們，楊別答應了他。無忌感激他，將屬鵲方給了楊別。

洛陽　狗窩



楊別想找一個安靜的地方，用新得到的藥方給宛兒配藥。無忌將他們帶到自己的"狗窩"去，那裏是他作為世家子弟時不為人知的另一面。狗窩是很多像他這樣反抗自己家庭的貴族子弟聚集的神秘地方，但是他們一般都排斥別人的加入：無忌帶楊別到這裏，隨之有天他們苦与的感覺。

狗窩的人們都非常的奇特，玩家要自己進來之後，才會發現到天河的深刻之處！楊別憑藉高明的醫術及坦誠的胸懷，得到了大家的信任，得以進入狗窩的中心，見到安史之亂中和皇室失散的少年陸陽王，也就是唐明皇最寵愛的幼子李輝。李輝告訴他，天河是在天山之中的天池之畔，唐明皇曾經從輝亥那裏得到這個地點，但是他既想長生不老又想做皇帝，總在等著煉成給自己製作長生不老藥後在人間服用，最終是一場空。由於明皇最寵愛他，就把這個秘密告訴了他。

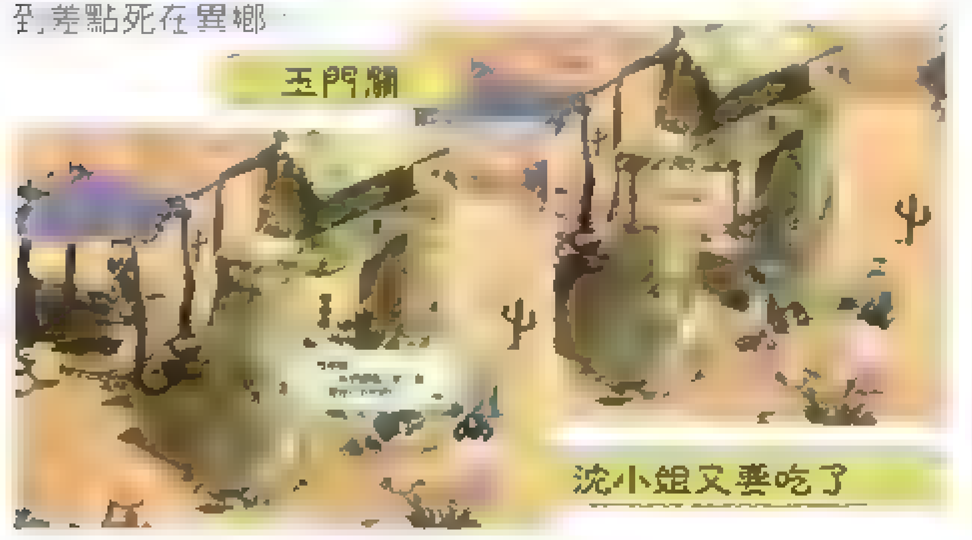


狗窩李密醫

楊別得到他們的幫助，結合自己的枝本醫術煉成了去天河的藥物，但是婉兒的病情依然沒有好轉，他想只有到天河才能治好婉兒了。在臨走前，他詢問那些醉生夢死的人要不要一起去尋找？對方告訴他，他們對人生已經沒有什麼希望和期待了，就這樣挺好，還勸他也留下來，因為狗窩的人們是與去天河的理想完全相反的，無欲無求、醉生夢死的人所在之處。楊別只好走了。

玉門關

眾人朝天山方向出發，要往西域前進。剛過玉門關，大家在一個小茶亭休息一下，卻發現一頭無主的駱駝，才發現原來這駱駝的主人就是之前遇到的詩人李賀，但是現在李賀已經不知所蹤了！楊別一行進入沙漠搜索，終於找到李賀，楊別急忙將他救起。眾人回到玉門關休息並讓李賀修養身心，但是李賀卻執意要再次向沙漠進軍。李賀說自己為了尋找那女子而西出玉門關，沒想到差點死在異鄉。



玉門關

沈小姐又要吃了

玉門關外　荒漠



之後一行人便結伴同行，但是因為荒漠無邊，楊別一行人失去方向，走不出荒漠！某天的夜裡，他們在體力極弱時，遇到一群衣服上有月形標記的馬賊，將他們包圍起來，擄走了他們的東西。馬賊首領看見李賀身上那副畫像，奇怪的問他們是從哪裡來的；李賀回答是海市蜃樓，自己來沙漠就是為了尋找畫中人。首領沉思片刻，帶著部下離開了。之後的幾天，天氣忽然天空放晴，長孫終於帶著大家走上了正確的道路。

鄯蘭城

楊別等人到了附近的鄯蘭小城，向人打聽這群馬賊，聞人聽他描述了馬賊身上的月形標記，驚訝的告訴他，那群馬賊可能是被安祿山滅掉的小月氏一族的遺孤，聽從小月氏的公主，被稱為'月神'的女子的號令；但是他們卻不能想象，小月氏居然會淪落到當馬賊。楊別要找到他們取回自己的藥物，李賀則認為月神肯定有那個海市蜃樓女子的線索，他們決定到鳴沙山去找月神。

鳴沙山



楊別一行到達鳴沙山時，恰好遇到月氏的祭典，說今天是他們的公主成年的日子，按照族規要從族人裏挑選一個丈夫。楊別他們一進了會場，就和公主對質起了爭執！楊別一行人雖然被包圍起來，但是卻不願低頭，尤其是李賀。月氏公主看了李賀幾眼，目不轉睛的盯著李賀，問他是否願意向自己道歉？李賀卻神色自若的回答，他絕不會在脖子上架著刀的情況下向人低頭。

月神繼續盯著李賀看，就在楊別等為他捏著一把汗時，月神忽然大笑起來，呼喚：祭司！我已經選好丈夫了！祭司驚喜的上來問：美麗的公主，您選擇的是哪位勇士？月神用手一指李賀說：就是他！這下子不但是所有族人大吃一驚，連李賀也不知道是怎麼一回事，只能連搖雙手說：不行不行，我已經有心上人了！

兩邊又開始討價還價，最後折衷出一個方法：讓李賀選擇兩扇門後的兩條路，一條是和怪物搏鬥，一條是順利離開，楊別等被護住原路下山。但是他們說既然是和李賀一起來的，就要一起走。於是他們就都去走迷宮啦！在選擇時，楊別看見月神悄悄指了指左邊的門。於是他們內部為了走左邊還是右邊發生爭執（兩邊都有迷宮，但走右邊還會遇到很強的金石妖地之妖靈，一不小心就會給打死；不過想練功的玩家可以去試試看！其實到後來還是可以獲得金石妖啦！）

離開迷宮之後，就是月氏公主和李賀之間的文章了！玩家可以看看故事的鋪陳喔～等到楊別一行人和月氏公主去打倒馬賊之後，取回身上的藥物，便繼續往天山前進！

天山天池



眾人來到天河

經過一番機關及討戰之後，楊別一行人總算來到天池，但是天池卻是一片死寂。此時，羊爺爺將煉好的靈藥給大家服用，才發現原來天池只是個虛像，天池中的倒影才是真正的實界。當他們走近倒影時，張彩的靈魂卻出現，告誡他們不要再往前走了，否則會失去生命。

楊別向張彩詢問他父親去哪裡了，張彩告訴他他父親已經進入天河，但是自己為了怕楊逸移情別戀，在他身上下了七情蠱，而自己在楊逸進入天河後，又被殺死在天河外，現在那個蠱應該會不受控制而發作，可能會危及生命，或使楊逸發狂。張彩請求楊別去找到楊逸救他一命。



張彩的回憶

張彩也告訴他們，安祿山兵敗之時，得到了天河的傳說，也想在天河許願再次一統天下，於是一開始盯住了孫藥王，後來盯上了楊逸。當楊逸進天河後，安祿山想出的辦法就是封閉了天河，守在門口，準備奪取下一個想進天河的人手裏的藥。當張彩和楊逸來到時，正好天河將被完全封閉，她用盡生命才把楊逸送進了天河，而楊逸並沒有回來救她。現在要進天河，不僅要使用靈藥來尋找它的門戶，而且要打倒安祿山的3個守護封印的怪物，打開封印才能打開結界進入天河。

天河封印

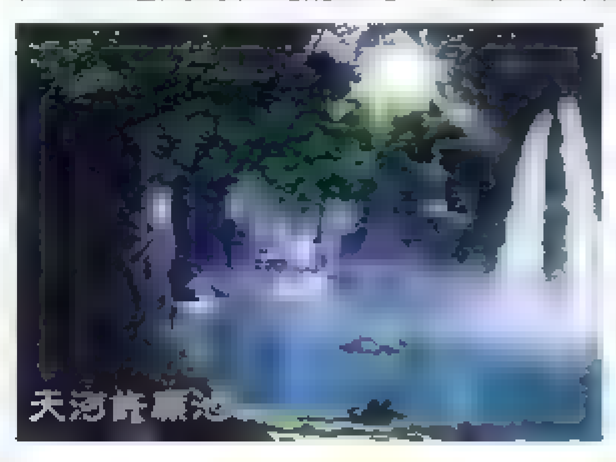


天河封印

楊別想只有進入天河才能找到這一切的真相。他們打倒怪物後，使用金石妖破開結界進入了天河之門。（這三個封印之怪都有相當的實力，玩家要小心應付）

天河　許願樹

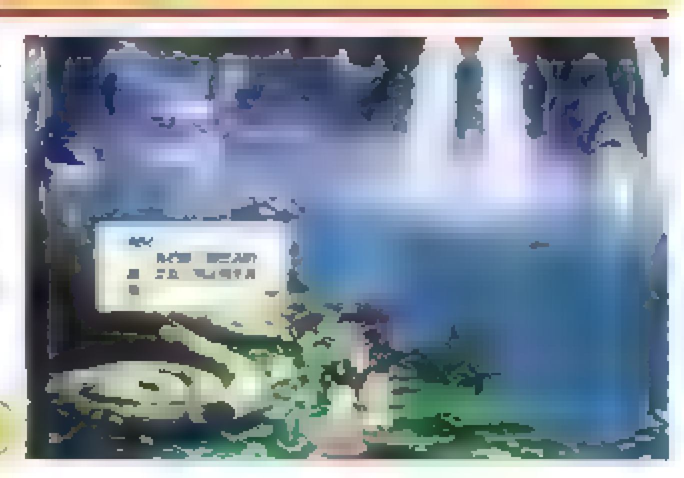
在天河找到天河的生命之源～一棵巨樹。在那裏打倒跟來的安祿山後，在巨樹下得到指示，必須去取天河的水來灌到樹根下，就可以許願。許願時樹上就會結出一枚形狀奇異猶如氣包閃閃發光的果子，當願望實現時，果子就會成熟落下，被大地吸收作為樹的養料。願望只能有一個。楊別感到為難，因為他既想找到自己的父親，又想治好宛兒的病。最終他選擇了後者。



天河許願池

天河　汲水處

楊別在水邊一邊想著宛兒的病和父親的下落，一邊取水，忽然被自己的倒影吸了進去



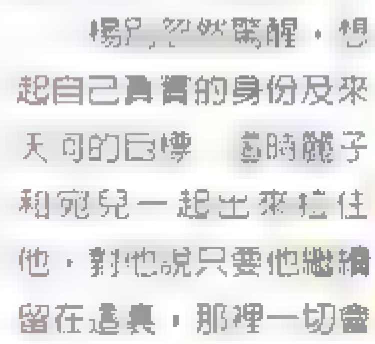
準備澆樹吧

天河　幻境（迷樓）

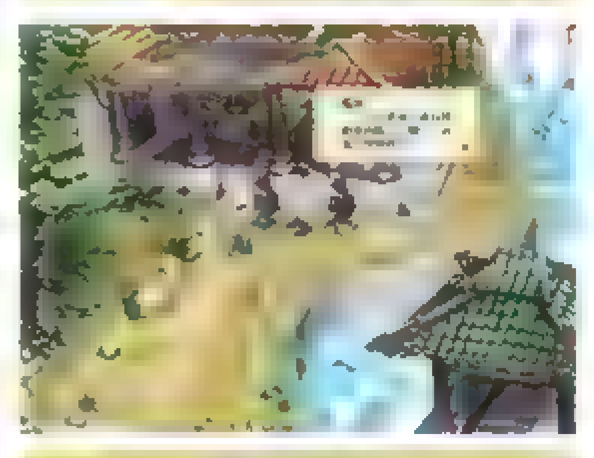
楊別睜開眼睛，發現自己身處在一座金碧輝煌的皇宮中，而自己還是一位王子，然後麗子、宛兒、長孫無忌陸續出現，但是他們卻讓楊別覺得是如此的陌生！除了麗子變了之外，楊別還和長孫無忌打了起來，等到他打敗長孫無忌之後，長孫的懷中落下一本扁鵲方。



天河夢境考驗



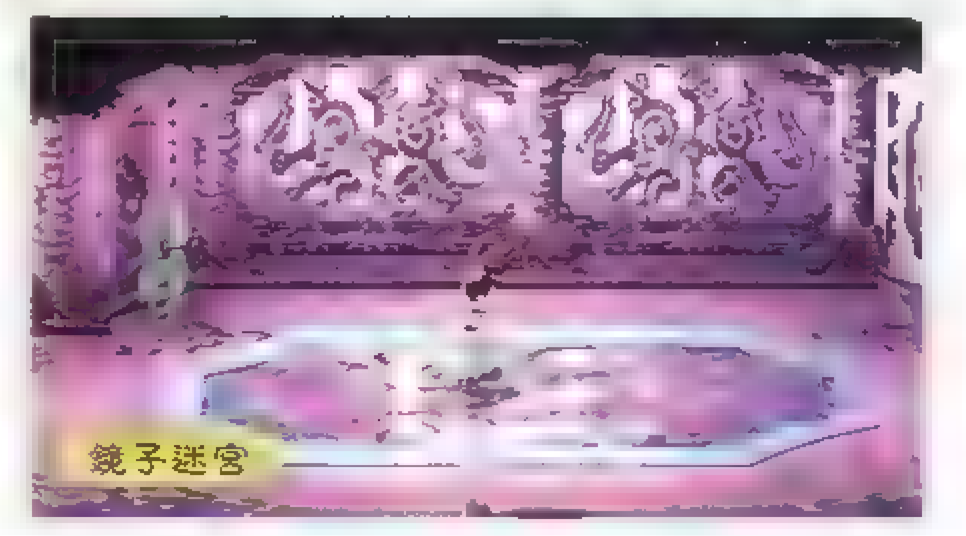
楊別忽然驚醒，想起自己真實的身份及來天河的目標，這時麗子和宛兒一起出來拉住他，對他說只要他繼續留在這裏，那裡一切會依然這麼美好，不必再去苦苦戰鬥，宛兒的病也可以不治而癒。而楊別感傷的望著他們，說自己無法欺騙自己，這個麗子不是他所認識和深愛的麗子，現實中的宛兒也依然在遭受病痛的折磨。他擁著宛兒說，只希望在現實裏，她也能這麼健康活潑。就在這時這個美好的幻景化作無數水晶碎片緩緩在光芒中消逝時，楊別面對著一個鏡子迷宮。



夢境的考驗

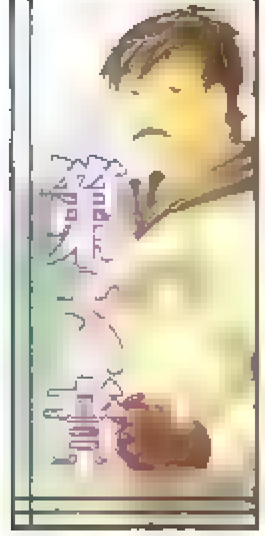
幻境　鏡子迷宮

走過這個鏡子迷宮後，楊別終於找到了真實的自己，回到了現實中。楊別睜開眼睛，看見自己在水中的倒影，回到天河的楊別喚醒長孫，後者見感到愕然。澆灌了巨樹後，樹身出現一道門戶，大家便走了進去。



鏡子迷宮

天河傳說



採石村

從門裏出來，楊別發現周圍的景色是這麼熟悉！……但又有著些須陌生。這裏是他出生、成長的採石村，也是本故事的起源地；但是，楊別眼前的採石村，甚至還不能被稱之為一個村莊，有的只是來來往往忙碌的民夫，和幾個匆匆搭建的草棚而已。詢問之後，楊別等這才發現自己居然來到了隋朝！

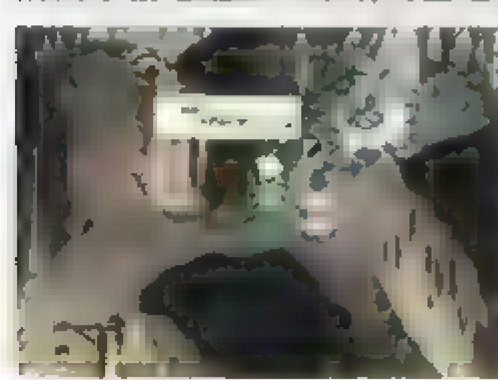
楊別覺得奇怪，自己等人許的願望，有哪個會使他們來到過去呢？他詢問各人許的願望是什麼，宛兒說她許願讓他找到自己的父親時，楊別大喜，又非常感動，抓著她問為什麼不許願讓自己的病快點好呢？宛兒回答：如果他心裏有她，他一定會許願讓她病好的；可如果他心裏沒有她，她覺得自己還是死了的好。麗子微微一笑，不願說出自己的願望；無忌和沈夢璇許的願望居然是一樣的：和對方永遠在一起。兩個人都笑對方浪費掉了一個願望。

忽然有個小販來向他們兜售物品，並誇耀地說，在這個採石場如果沒了他，什麼東西也買不到，但他賣的也只是一些民夫尋常的用品。楊別隨意的看看那些貨物，突然發現父親楊遂的衣物；他急忙問小販他說的那個人在哪裡？小販詫異的說那種腦袋不健全的傢伙也有人問？告訴他們這個人是洛陽一帶送來的民夫，現在應該在採石場那裏

採石場（石竹林）

楊別急忙趕往採石場，剛來到時就聽見一聲巨響，而後有民夫驚慌的跑動，打聽下知道是採石洞塌方了！楊別急忙趕到洞口，但在跑出來的民工裏找不到自己的父親。楊別進入採石洞，發現有幾個身穿黑衣行蹤詭異的男子正在離開。楊別追上他們，和這些他們戰鬥，而他們的首領趁亂逃跑。在打倒他們後，楊別進入洞的深處，找到一個奄奄一息的人，打量之下，正是他的父親！

這時洞穴開始發生塌方。楊別連忙把他背到洞外，照看楊遂的傷勢，但楊遂失神的看著他，似乎已經不認識他了，迷迷糊糊的說了一句：“賤民之手也敢觸摸朕……”就暈了。楊別悲痛得難以自抑。麗子向那些人打聽楊遂的情況，別人告訴他這個人是從洛陽征運來的民夫，根本什麼也不會做，腦袋還有點不正常，前幾天還差點在河裏淹死了，虧他們還救他上來呢！



採石洞中救出楊遂

楊別覺得有點不對……他父親很會游泳啊！還有，塌方是不是那幾個人做的呢？他回過去找那幾個人詢問，發現他們全部都服毒自殺了！在他們身上發現屬於皇家直屬的腰牌。麗子對楊別說這件事很蹊蹺，說不定這個人不是他父親。為了解開真相，他們必須去洛陽打聽。

洛陽　城門

眾人來到洛陽，楊別想用那個腰牌去試試運氣，就直接來到城門口，向衛兵出示。衛兵驚詫的說這是四色大人的腰牌啊！楊別向他追問，他說四色大人是皇帝直屬的四大高手之一。楊別想這一切看來和那個有名的暴君隋煬帝脫不了關係，大家便在洛陽打聽四色的下落。



隋朝的洛陽

洛陽　晚情樓

楊別來到洛陽的晚情樓，找到四色，在盤問不得要領之下，只好動起手來；但是在戰鬥中四色卻呈現妖魔化，而戰敗後竟然化作一道青色煙氣向東南方向遁去！楊別正在驚訝時，鄰座一個紅衣佳人嗤笑著說，他連在和什麼戰鬥都不瞭解，他打敗的只不過是一些人的欲念意志凝結成的“魂”而已；現在雖然打敗了四色，但是這個魂卻回到了主人的身體裏，增強了它主人的力量！



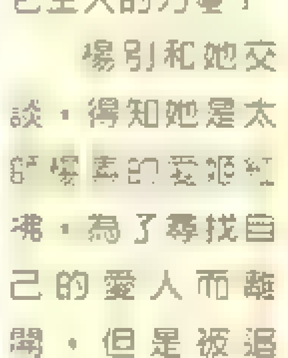
到妓院找四色



大言不慚的四色

楊別和她交談，得知她是太師楊素的愛姬紅拂，為了尋找自己的愛人而離開，但是被追殺，只好躲在青樓。楊別向她虛心請教，由於紅拂精通陰陽五行之術，當下收了楊別

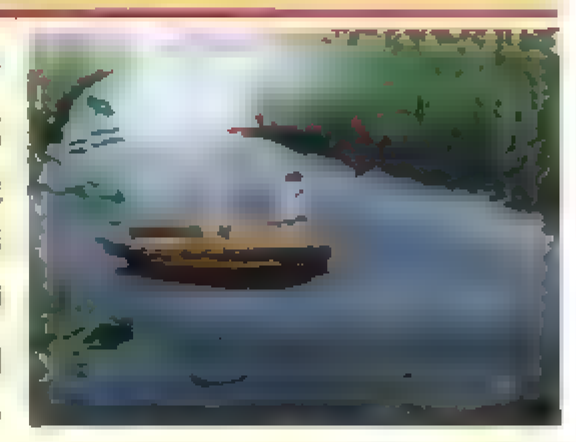
重整款後，推算出四色的魂之去向，得出其本體現在在東南一帶；那裏一向是隋煬帝喜歡遊玩的地方，尤其是揚州，隋煬帝在那裏設下行宮，樂不思蜀。紅拂又提到楊素也三番四次提到揚州去獻藥，她才能順利逃亡。楊別問是什麼藥？紅拂說是一顆能治天下百病的靈藥，已經獻到宮內藥庫總管老人那裏。楊別想這應該能治宛兒……好，到揚州搶藥去！於是楊別一行起程去揚州



揚州　四望亭

在揚州，眾人都是第一次來這個美麗的城市，宛兒一時興起，想走遍揚州著名的二十四橋間的四望亭，這裡有個傳說：只要不說一句話，走遍四座水上亭榭，默默許願就能和自己喜歡的人長相廝守。楊別陪她去了。在走到最後一座時，忽然出現一個和宛兒長得一模一樣的少女，流著淚撲進楊別的懷抱；宛兒忍不住出聲問怎麼回事時，一下子破壞了她的許願。那個少女流著淚消失在人群中。

揚州　運河口



無忌陪沈夢璇去看運河通水儀式。在儀式中無忌忍不住多看了幾眼隋煬帝的美女，沈夢璇生氣跑了。長孫強硬的說"過一會肯定會自己回來！片刻後……呀，不好，她是個路盲！"長孫連忙追去了。楊別等正在笑話長孫和沈夢璇，長孫過了一會氣喘吁吁的跑回來，一臉懊喪的說他怎麼也找不到沈夢璇！眾人這才焦急起來，連忙和長孫一起去找。

來到客棧附近，打聽下得知有一個胖呼呼的女孩子，剛剛哭得希裏嘩啦的從運河方向跑過來，正好遇到錢才大人的車馬前往運河督工，就給他請上了車子開走了。楊別等想難道又被拐騙了？在運河邊遇到錢才，當長孫要他把沈夢璇交出來時，錢才提出想"購買"沈夢璇。他認為人都有自己的價格，要楊別開一個價錢給他。楊別再次拒絕並開打。擊敗對方後，錢才說沈夢璇剛剛已經被他獻進宮去了，然後又化做金色的煙氣飛走了。

楊別想起隋煬帝在搜集什麼天下奇藥，不無諷刺的想他該不會也是想煉什麼長生不老藥吧！這些當皇帝的真是一個比一個沒創意！打聽才發現，根本沒有人知道迷樓在哪裡。他們只知道那是隋煬帝窮奢極侈之地。

揚州

宛兒這時隱毒再次發作，昏迷不醒。楊別將她帶回客棧，雖然竭力治療宛兒，也沒有醒來。楊別激憤地質問為什麼天河的仙人不完成他的願望？麗子安慰他說可能接下來就會有轉機了。無忌忽然想隋煬帝有什麼能治百病的靈藥，說不定可以救宛兒；而無忌的私心裏想藉機查找沈夢璇的下落。兩人決定前去碰碰運氣。

揚州　瓊花宮



他們以獻藥為名進入瓊花別宮，但此時的楊別和以前那個單純少年已經有所不同，在無忌的建議下，楊別獻上的是會使人發狂的假藥。內監傳話說隋煬帝對他的醫術很感興趣，請他留下當御醫，楊別推託說先要看看內宮有些什麼藥材，好加以增添。隋煬帝准許他進入藥庫。

瓊花宮　藥庫



隋煬帝宮殿的長生

在藥庫門口，楊別聽到有人在呼喚他，原來是瓊宮中的兩株瓊花。原來隋煬帝在這一建行宮就是為了這兩株瓊花，到花開時可以煉製長生藥；這兩株瓊花的精靈是一對情侶，他們請求楊別救救他們，方法是從瓊花中取走他們的魂魄。楊別取走兩顆種子一樣的魂魄，等待日後將它們種下。（後來，兩棵瓊花未開即凋，隋煬帝盛怒，砍之）

這時忽然出現一個老得不能再老的老人，攔阻他的行為，說那兩棵瓊花的魂魄是為陛下煉藥中重要的藥引子，現在好不容易要成熟了，怎麼可以任由他拿走！楊別忍不住問他，看樣子已經活這麼久了，還看不開嗎？對方回答想要長生的欲望是隨著年齡的增長而增長的。楊別看他已經很年老了，也不像是會武藝的樣子，就不想和這個老人動手，只是逼迫對方，詢問靈藥下落。對方說已經獻給陛下了。



隋煬帝的煉藥房

長孫還問老人關於沈夢璇的下落，老人說只要不殺他，可以帶他們去。並說還有1/4個時辰就到了衛兵換防的時候，他們如果在那時還沒有離開，肯定會被發現。楊別讓長孫跟著老人去接沈夢璇，自己進入藥庫中搜索。

在藥庫裏，楊別沒有找到什麼靈藥，於是出去和長孫會合，卻發現老人帶著大量士兵守在藥庫門口！楊別和他們奮戰之下先打倒士兵，而後和老人對打，意外的發現他是個使用法術的高手。苦戰打倒他後，老人化為雲氣飛走，地上留下一個革囊，楊別想這可能裝著珍貴的藥物，一不做二不休，將它拿走

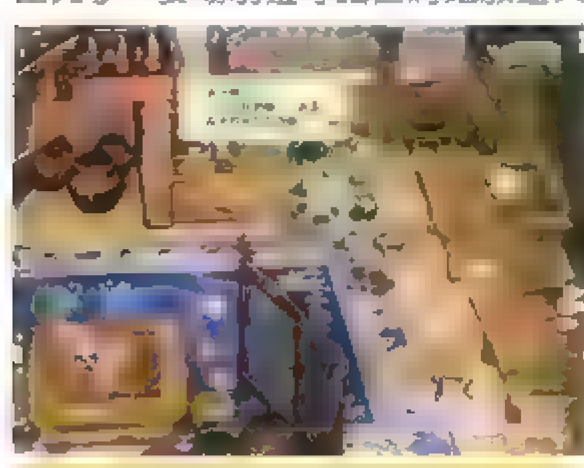
揚州　旅店

找不到長孫的下落，楊別想他會不會已經脫逃回去了呢？楊別回旅店的途中，意外的發現宛兒已經清醒，在湖邊二十四橋那裏等他，且有一種迴光返照般的美麗。楊別非常高興，向宛兒詢問長孫的下落，但宛兒說長孫沒有回來。

揚州　瘦西湖



楊別想到那個香囊，不知道裏面有沒有靈藥，就把它打開，沒想到飛出一大群螢火蟲。螢火倒映在水面上，美得有些淒然，宛兒忽然表現出一種和年齡不相稱的成熟，對楊別說如果自己死了，楊別會不會記得這一幕？楊別知道自己不應該回答，但一聲“會”就出口了，一時滿心痛楚，隱約感到宛兒似乎是在訣別。宛兒隨後又說如果自己死了，要楊別遵守諾言將她放進大海漂流，並且希望楊別和寵子好好在一起。



長孫的靈魂

這些話被尾隨而來的寵子聽到了，一時三個人滿懷心事，都默默無言了。

三個人望回走，卻有一隻螢火蟲一路跟著他們。回到客棧，那只螢火蟲在他們面前反覆盤旋，原來這個小傢伙是長孫無忌的靈魂！無忌的靈魂幻化出形象告訴他們，他被那個老人殺死，靈魂也被變成了螢火蟲。

迷樓



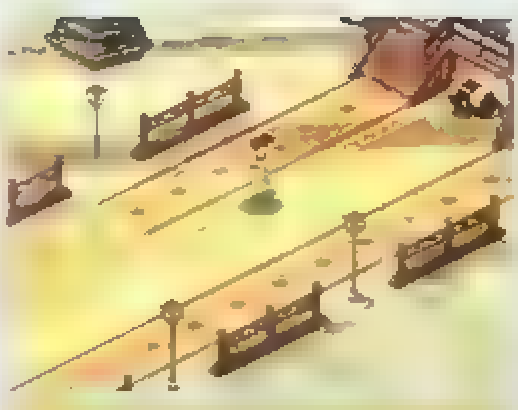
迷樓

無忌的靈魂告訴他們，從老人口中聽到，沈夢璇被送到了海上的迷樓。楊別等在揚州找到一個船主，雇船出海。在海上，天空變得陰霾，一座建築緩緩浮出海面……

在迷樓門口，遇到守衛的隋朝嗜血名將戰將軍，不許他們進入。楊別打倒他後，戰將軍化做血紅色雲氣直接飛到了迷樓裏。楊別猜想一切的根源必定就在迷樓裏。進入迷樓並通過迷宮後，發現被引誘殺死長孫的老人看守著的美女和寶物，這次楊別再不心軟，毫不留情地殺掉了他，救出沈夢璇。



迷樓一景



海上宮殿

無忌的靈魂在消散前的瞬間，投進了沈夢璇的身體。沈夢璇堅持說忘懸活在她身體裏，她能夠感覺得到。楊別想要不要把長孫的真實身份告訴沈夢璇呢？而沈夢璇卻讓他什麼都不必說了，她全都明白。楊別覺得沈夢璇似乎一下子長大了好多。



狂戰將軍

接下來的迷宮，其實並不困難，但是要請玩家動一點腦筋才行！啓動烏龜船隻後，遇到隋煬帝，楊別覺得他非常熟悉。他卻大吼“連兒子也要殺我！”楊別才認出隋煬帝軀體裏居然是自己父親的靈魂！楊別質問為什麼，楊遂激動的讓他看迷樓裏的金銀珠寶和如雲美女，說自己好不容易擁有這一切，為什麼也要來破壞？

原來當年楊遂在天河裏，由於張彩的死而使身上的蠱發作，那種七情六欲蠱的功能是吸收七情六欲，在天河這個欲望之所，又失去了張彩的控制，一下子就將天河之樹裏古往今來所有的欲望吸進了楊遂的身體；於是楊遂欲望膨脹許願過上窮奢極侈的生活，天河的仙人就把他送到隋朝，和隋煬帝互換了靈魂，讓他以隋煬帝的身份享盡榮華。現在楊遂身體裏的蠱毒吸引的欲望凝結成了一個實體，漸漸佔據了楊遂的神智，控制了他。由於這些欲望過於強大，又引發了這時代的欲望，導致魔物橫行，一發不可收拾。

楊別哀求父親和他一起回到過去的美好時光中，楊遂說寧才要回去過以前的窮苦日子，他現在什麼都有了，兒子卻要反對他！楊遂不顧楊別的阻擋，服下楊別獻上的長生藥，變成了沒有神智的魔獸。無奈之下，楊別只有打倒父親。

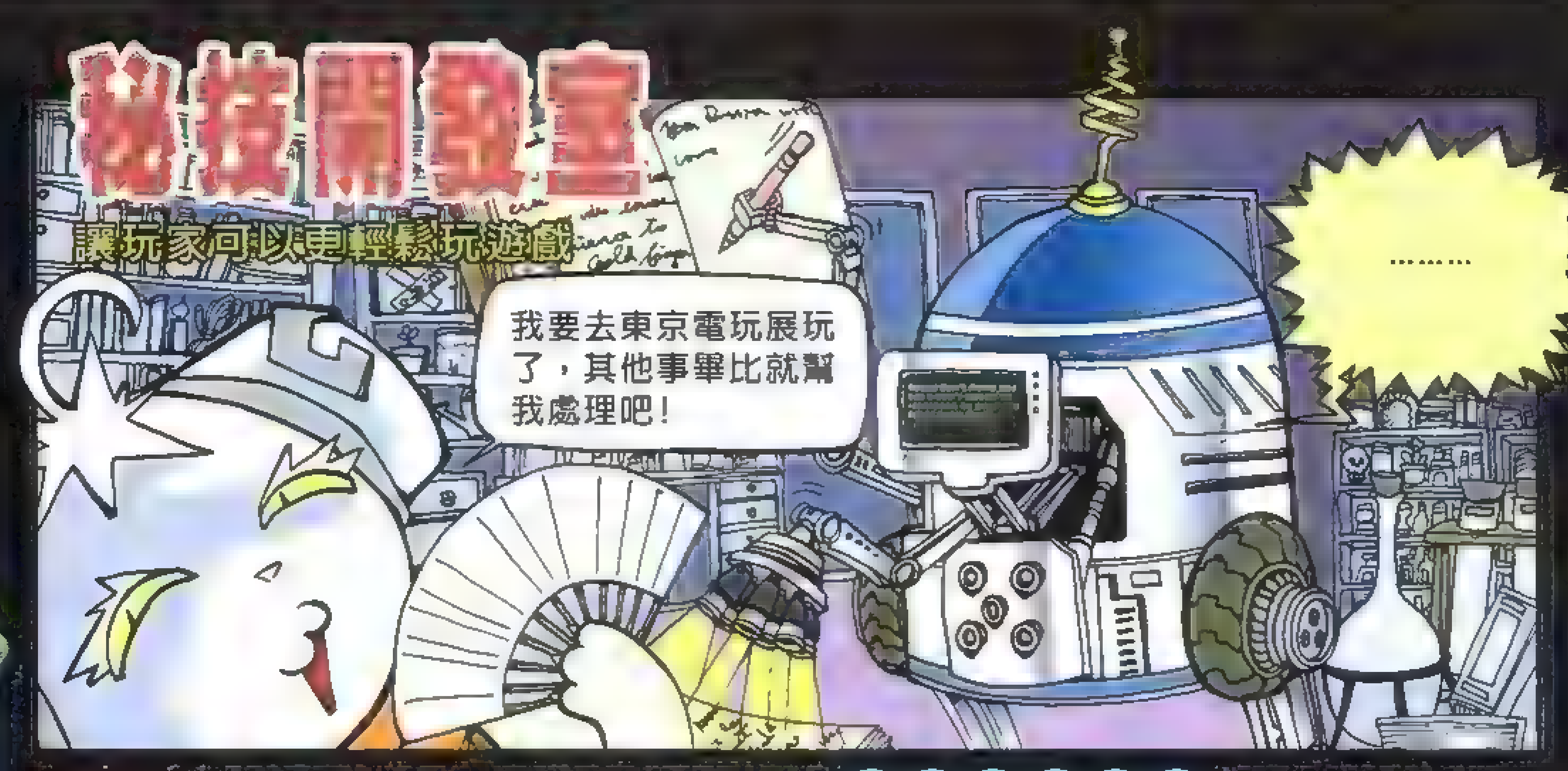
在臨死前楊遂恢復了神智，給了他一顆丹藥，是天河的寶物，也許可以救宛兒的病。完成楊別的願望後（找到楊父），天河的門出現，要帶他們回到原來的地方。而沈夢璇知道長孫為她犧牲，她覺得長孫還活在她身體裏，決定陪伴長孫的靈魂留在隋代。



父子相認



然後～然後的劇情推陳是天河最後最精彩的地方，筆者不想在這裡透露太多劇情，以免剝奪玩家遊戲的樂趣，玩家可以細細品嚐天河故事的安排！



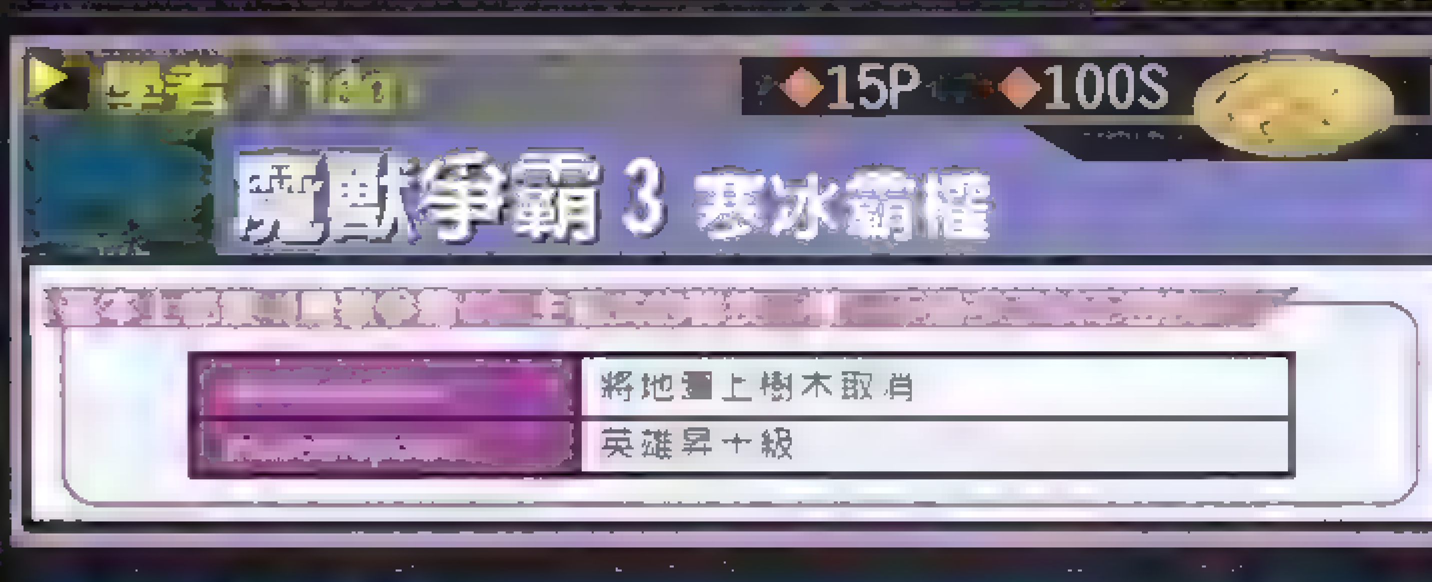
公告

歡迎大家來到攻略圖書館的別室—秘技開發室中，本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發，一定無法應付人民龐大的要求，所以希望大家一起開發秘技，請將秘技開發稿寄到開發信箱spitz@unochina.com，本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞，每位開發者將得到15P跟100S的獎賞，如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞，請大家踴躍投稿。

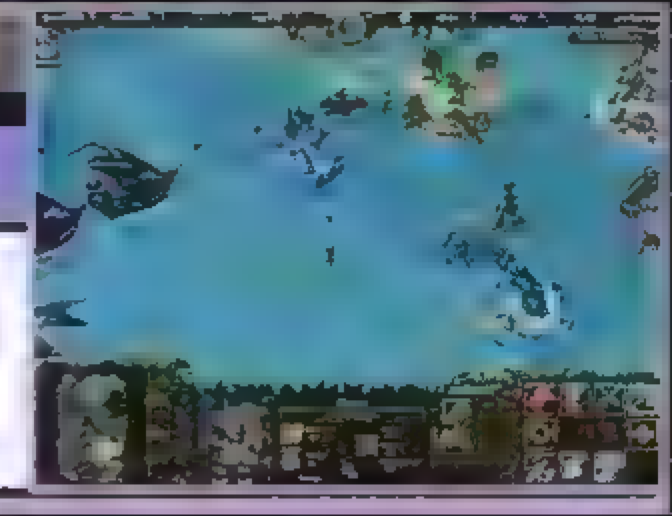
另列注意事項

1. 凡秘技開發者，請不要把秘技開稿洩漏給其他不相干人等知道。
2. 關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確過內容是否正確。
3. 秘技開發稿內容請標示清楚如何啟動秘技。
4. 秘技開發者請清楚留下暱稱（筆名）、真實姓名、電話、住址、身份證字號。

◆ 如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用



[illegible]	將地圖上樹木取消
[illegible]	英雄昇十級



學者
◆15P ◆100S

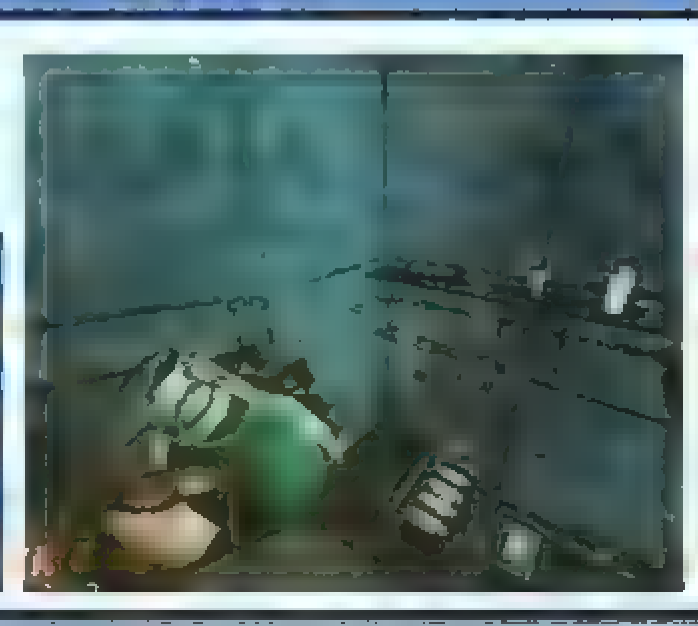


槍林彈雨 Iron Storm

在遊戲中按 Esc 鍵進入功能表並鍵入下列密技，再返回遊戲即可得到對應秘技：

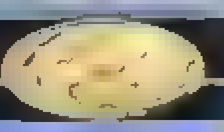


SUPPLIES	得到補給
LATOUNGA	生命值全滿
[illegible]	彈藥



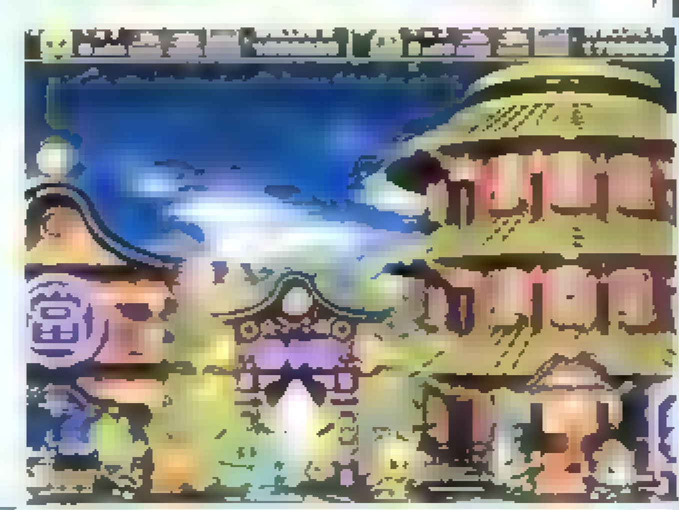






勇者泡泡龍四





在遊戲中輸入 bobo4，聽到音效時，代表已啟動秘技模式，就可以使用以下秘技了！

[illegible]	使用大魔法 天國來的腳
[illegible]	使用大魔法 風的魔法
[illegible]	使用大魔法 水的魔法
[illegible]	使用大魔法 火的魔法
[illegible]	使用大魔法 雷的魔法
[illegible]	使用大魔法 冰的魔法
[illegible]	加愛心至全滿9個 金幣全滿至99
[illegible]	生命全滿加至9隻
[illegible]	屬性全滿
[illegible]	角色寵物特殊技能使用

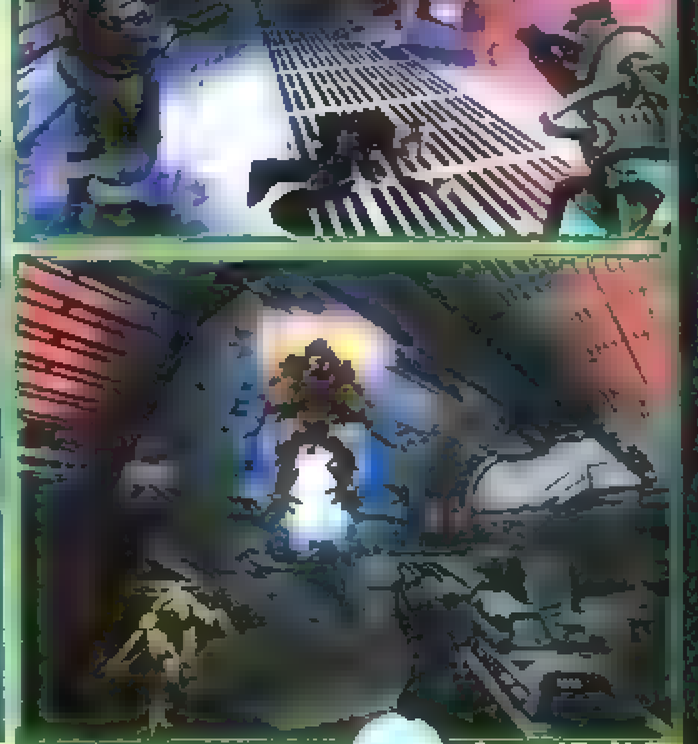
星際奇兵二

改遊戲捷徑成
C:\Program files\Activision\EF2\EF2.exe +set cheats 1
在遊戲中按"~"後輸入以下密技：

God	無敵
Give all	[illegible]
[illegible]	開啟穿牆模式
[illegible]	敵人不會攻擊你







◆15P ◆100S

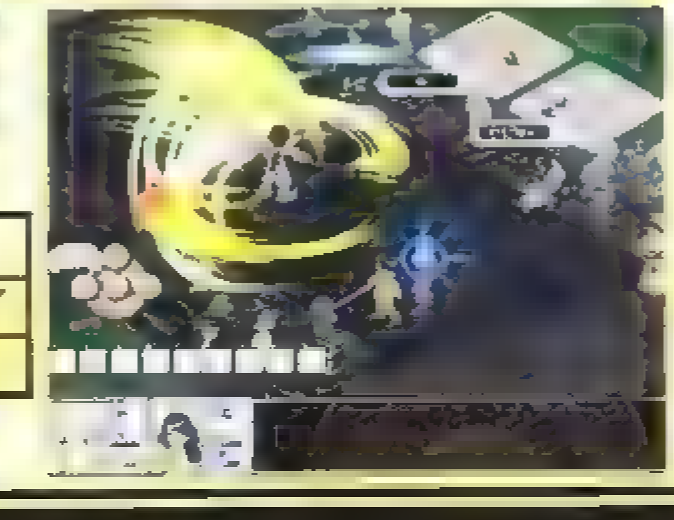


幻想三國誌

在遊戲的主畫面按出系統設定選項，接下來同時按ctrl鍵和win二鍵，進入藍底白字狀態，輸入FSWIN（大寫），聽到召喚獸聲就可以了，然後在遊戲中按以下各鍵

[illegible]	獲勝
[illegible]	可回復體力真氣，但昏倒了就不行了
[illegible]	修改能力







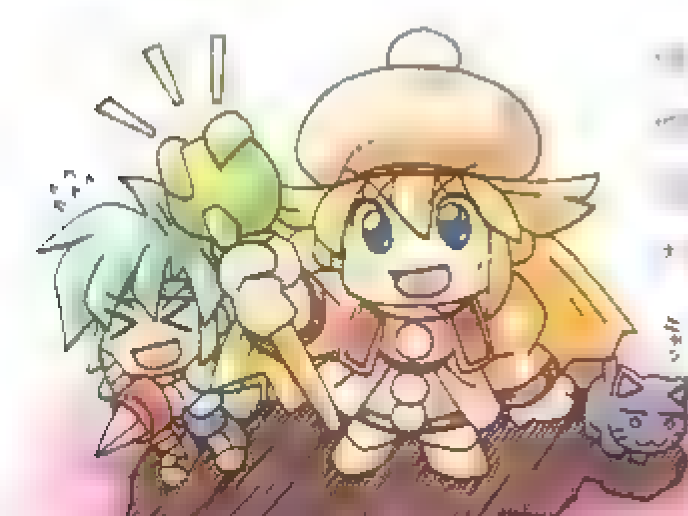


奇幻仙境

漂浮島上 尋回幸福聖物的奇幻歷險！



一座名為「阿爾傑斯」的漂浮島上，擁有許多珍貴遺跡，也使得來此處的冒險者絡繹不絕，有天，男女主角「
皮皮羅」在課堂結束後，無意間發現了一位外
進入神殿，打傷守衛並盜走六座女神像！於是
將神像尋回



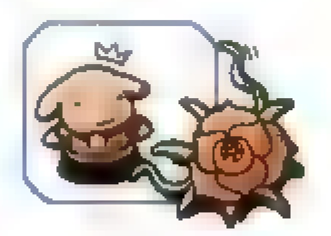
對的種種考驗，經過千辛萬苦各種關卡的訓練，他們終於能一起挑戰
解開神像失落的謎題









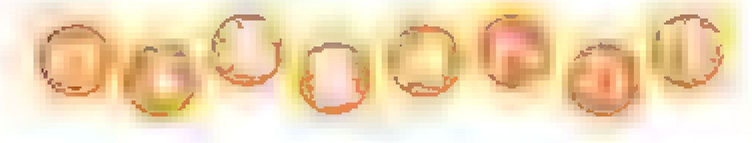




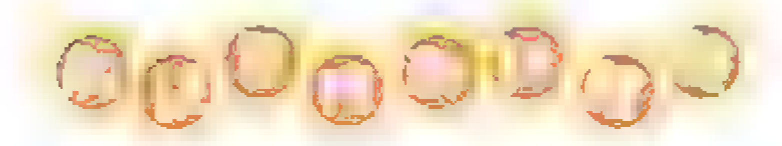
自由切換男女兩角，隨機應變，對話，魔法劍術合力出擊



可愛貓咪、小狗忠心相伴冒險，同心協力超強合體技



日本人氣插畫家七瀨 葵精心繪製可愛風，打造遊戲夢幻王國。



輕鬆探索謎題、好吃食物升等，擺脫瘋狂練功沉悶夢魘。









智冠科技



奇幻仙境
奇幻寵物得意技
大募集
還會幫忙打退壞蛋喔！
你家的寵物可以和牠比一比嗎？
有信心的話就放馬過來！
只要拍下寵物表演特技的照片
有機會得到豐厚的獎金！
我會用尾巴釣魚喲～
只要寵物有特殊的才能都能將照片寄來
和大家比一比喔！還有機會將照片刊登
在11月份的廣告，讓你家寵物的得意技
所有人通通看的到！
將寵物最得意招式拍成照片，或是翻出寵物裝可愛的照片加以註解，
只要能說服評審，獎金就有機會入你口袋喔！來信請註明個人基本資
料(姓名、身分證字號、地址、電話)、寵物名字、表演招式與特點，
寄回高雄市806前鎮區擴建路1-16號13樓「奇幻寵物得意技大募集小組收」
活動時間
即日起至2003年10月30日止，並將得獎名單與照片公佈於11月份《奇幻仙境》廣告
得獎贈品
智冠科技
"ZWEI!!" COPYRIGHT ©2001 NIHON FALCOM CORPORATION ALL RIGHT RESERVED



線上遊戲

三大遊戲好禮中獎名單







蕭有宏（台北市） 劉紹威（台中縣） 王明仁（基隆市） 吳以民（台北縣） 廖家慧（台南市）
吳沛霖（台北縣） 賴建邦（台北縣） 張志宇（台北市） 劉學翰（台北縣） 李任諭（高雄縣）
林宏霖（嘉義縣） 鍾炯譽（台北縣） 吳孟樺（台北市） 趙伯謙（台中縣） 林雅珊（台北縣）
馮志文（宜蘭市） 潘詩婷（台北市） 井思妤（台中縣） 劉家豪（基隆市） 黃貴香（台南市）
陳虹佩（基隆市） 張修芷（台南市） 陳鈞輝（高雄縣） 林于倫（嘉義縣） 林鈺萍（基隆市）

[illegible]

傅文慶（台北市） 謝冠儒（台北市） 賴雅萍（屏東市） 陳南宇（苗栗縣） 沈柏豪（屏東市）
駱淑婷（彰化縣） 汪雅竹（台北市） 馬偉昇（台南市） 毛麗美（台北縣） 葉博其（苗栗縣）
吳美琦（台北縣） 何彥宏（台北市） 許怡靜（台中縣） 郝莉雯（高雄縣） 林廷雯（嘉義縣）
[illegible]

曾之硯（台南縣） 林雅娟（台北縣） 陳建穎（嘉義縣） 張志宇（台北市） 謙韶輝（高雄市）
劉玉婷（桃園縣） 許毅翔（苗栗縣） 林曉佩（台北縣） 蔡月瑟（台北縣） 蔡偉中（嘉義縣）
陳威岳（台北市） 徐家隆（苗栗縣） 李坤昇（台中縣） 陳彥棠（台北縣） 徐家隆（苗栗縣）
蔡誠祥（基隆市） 王鴻雯（台北縣） 周佑甫（台北市） 陳怡蓉（台北縣） 李諒翔（桃園縣）
林陳福（台北縣） 郭姿廷（屏東市） 劉耿安（高雄市） 林麗君（台南縣） 李秀香（基隆市）

蔡苑愛（屏東市） 梁淑慧（台南縣） 黃敏萱（台北市） 吳書豪（高雄市） 陳曉薇（高雄市）
林欣燕（屏東市） 陳永軒（基隆市） 劉思涵（苗栗縣） 馮郁怡（台北市） 姚燕馨（台中縣）
[illegible]
張佳蓉（台北縣） 吳雅珮（苗栗縣） 楊佩君（新竹縣） 吳家丽（台南縣） 張孝雯（基隆市）
盧裕仁（宜蘭市） 陳鵬俊（屏東市） 翁嘉暐（嘉義縣） 王奕辰（台中縣） 侯孟儒（台北市）

沈立中（台南縣） 趙家進（台南縣） 趙國珠（台南縣） 李湘丞（台北縣） 宋廷偉（台北市）
蔡銘欣（彰化縣） 謝坤榮（台南縣） 鍾詩涵（台北縣） 侯宗宏（台北縣） 孫雲宣（台北縣）
陳正龍（台北縣） 邱榮其（桃園縣） 吳志軒（台南縣） 陳泓全（台北縣） 賴雨彤（台北市）
余念純（桃園縣） 張孝哲（台北市） 黃名鋼（台南縣） 羅必暐（嘉義縣） 巫福彬（桃園縣）
高宛嫻（屏東市） 羅啟仁（台南市） 黃素華（屏東縣） 甘湘綺（彰化縣） 蔡奇賢（台北縣）
王俊昇（屏東市） 張易琳（嘉義縣） 王育夢（台南縣） 王俊毅（台中市） 朱松希（台北市）
黃崇香（新竹縣） 何奕發（台北縣） 韓淑美（高雄市） 黃姻希（嘉義縣） 林鈺婷（雲林縣）
陳文名（台中縣） 王韻群（台中縣） 謝孟倫（高雄市） 林雅玫（台南縣） 殷東青（基隆市）
黃志豪（台北市） 張淑真（台北縣） 黃麗心（嘉義縣） 盧靜恩（台南縣） 林家佑（花蓮縣）
林彥江（台北市） 陳昌珊（彰化縣） 鐘詠婷（苗栗縣） 唐依婷（屏東市） 洪雅德（屏東市）

中獎物品領取辦法：

請以上中獎者，附上30元回郵，並註明您的姓名、住址、聯絡電話及中獎物品，寄至「115台北市南港路三段99號B1 大宇資訊」組 收 即可喔！

中獎物品領取期限：92年10月30日止





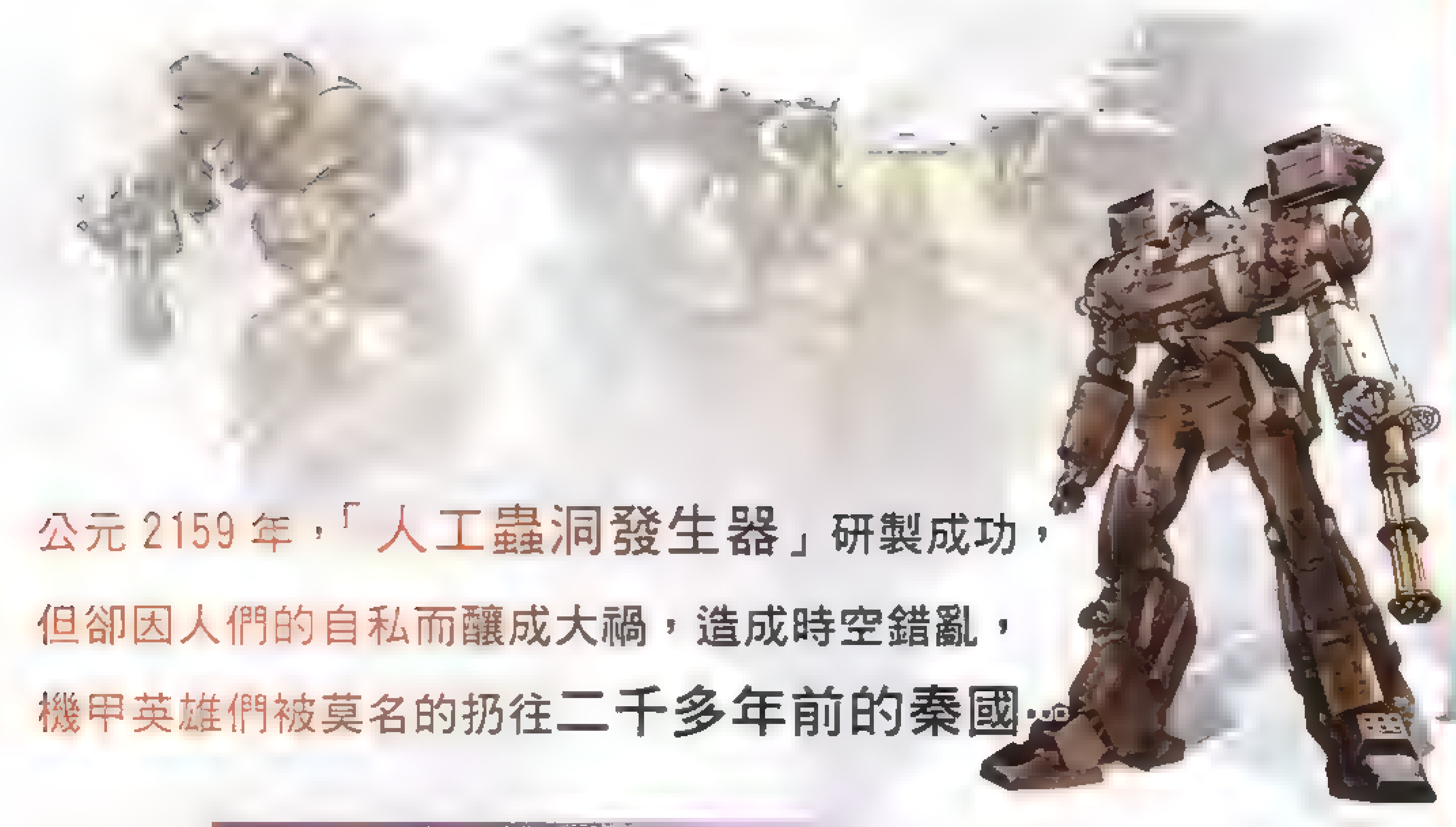








歷史與未來的時空交錯，
勇闖千年使命的決戰之巔！



公元 2159 年，「人工蟲洞發生器」研製成功，

但卻因人們的自私而釀成大禍，造成時空錯亂，

機甲英雄們被莫名的扔往二千多年前的秦國…

穿梭在過去與未來的殺戮戰場

中國名勝古蹟、異國風情景緻、科幻未來世界……數十種精心建構的 3D 場景，將帶你穿梭於太平洋海底、外太空……等令人血脈賁張的危險禁區！

超暴力究極機體美學

飛簷走壁的凌雲機甲、夢幻色彩的幽靈反射槍……豐富多樣的機甲、武器，任意搭配組合，開啟最猛烈刺激的武力之戰。

即時中文真人配音

至多 16 人同時連線對戰，在激戰中利用語音指揮隊友、混淆敵軍，體驗火力橫掃戰場的廝殺快感！

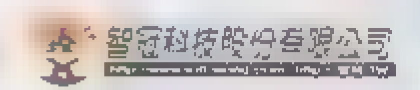
機甲與駕駛員—「雙個體」新概念

[illegible]，不論是狙擊者伺機遠射敵方駕駛員的血腥快感，亦或是被摧毀者東躲西藏的憶恐時刻，絕對讓人心跳加速、神經緊繃！



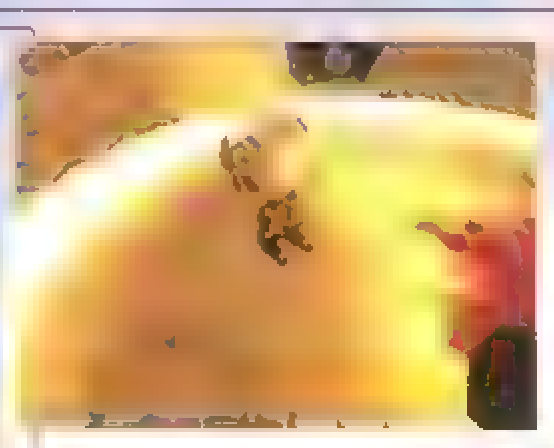












槍彈齊飛，感受上古神斧與核子巨炮的強烈震撼！


期待三年 精心製作 終於要與您見面了
勇者
泡泡龍4
7月17
官方網站：www.lonaisoft.com.tw/bobo4
更多可愛的泡泡龍登場!
現在買就送
54張不同角色
可愛撲克牌一組喔！
故事生動有趣老少咸宜
龍愛科技有限公司
LONAISOFT TECHNOLOGY CO., LTD. 網址 http://www.lonaisoft.com.tw
LONAISOFT
智冠科技股份有限公司





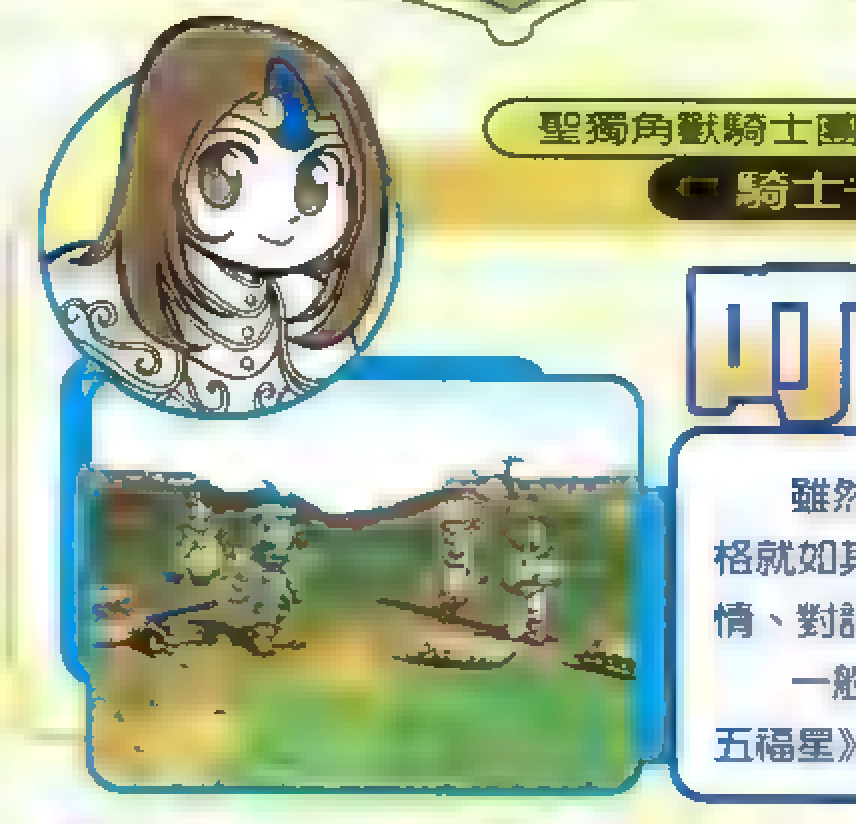




遊戲向上委員會評議護照

委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章，並由沙雷納和公主的表情來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！

聖獨角獸騎士團
騎士—小純
jillli…@pchome.com.tw



叮噹五福星

雖然《叮噹五福星》是一款走棋盤格式的角色扮演策略遊戲，但風格就如其名一般的討喜，無論是角色、場景、怪物的造型設定，到劇情、對話等的設計，都相當的可愛、有趣。

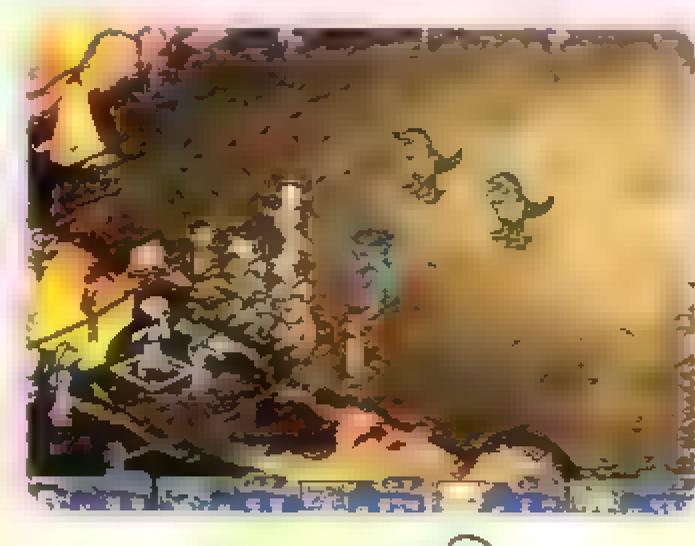
一般角色扮演遊戲在設定上多少都會有些繁複。比較之下，《叮噹五福星》的確是一款容易上手，遊戲過程中讓人感到輕鬆有趣的遊戲。

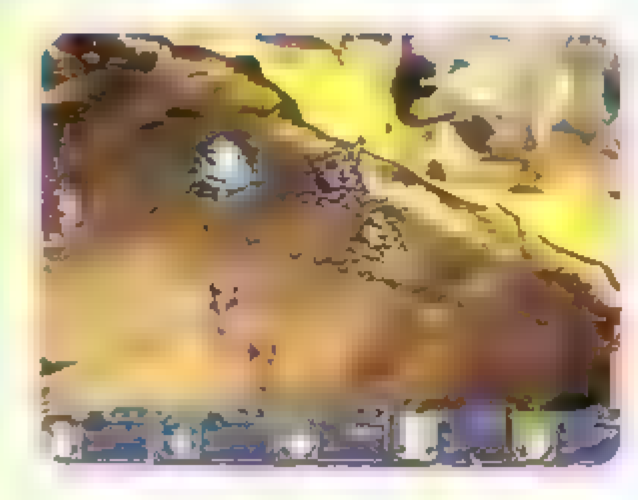
單純的劇情背景

《叮噹五福星》是一款角色扮演類型遊戲，劇本的設定是整款遊戲的核心，玩家能不能對遊戲及角色的培養投入感情和熱情，劇情的發展及目標就是相當重要的因素。

《叮噹五福星》在劇情設定方面，雖然並不是那麼的突出，卻是相當的單純易懂，單一劇情的設定，任務目標相當明確，甚至當玩家不記得要進行的任務是什麼時，還可以點選看提示，提醒自己下一階段要進行什麼任務。

劇情大綱從來自北方的女主角－趙茹，為了到中原尋找出門遠遊的大師兄開始，在途中遇過了來自天之國，為了尋找寒水之玉台灣皇后的夥伴－格霧，兩人因為占卜而結識了美麗的女子－萬瑄兒，更因此機緣而尋獲大師兄－張雲峰和少林寺和尚－正德，因緣際會的五人擁有相同的志向，在同心協力完成原本的各項任務後，決定為中原掃妖除魔，一起歷經險阻，合力將黑風山的大魔王打倒，完成整款遊戲的目的。整款遊戲劇情結構相當清楚且單一，玩家不用花費相當大的心思就可弄清楚彼此人物間的關係，及任務進行的目標，絕對不會混肴。





可愛的2D畫面及特殊的行走地圖設定

《叮噹五福星》採2D畫面，整體遊戲呈現出可愛討喜的風格，五個主角的造型都相當的討喜，怪物的設計也很可愛，視覺上令人感到簡單及舒服，操作方式及介面控制簡明易懂，每一項指令都清楚的列在畫面的上方，玩家幾乎都可以很快就上手。

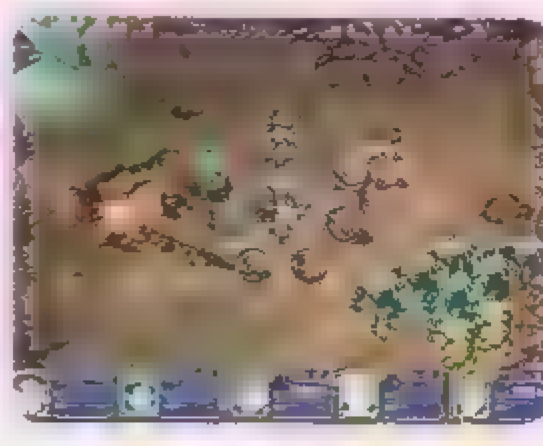
遊戲裡共有四張地圖，每一張地圖就代表一個村落，在每一張地圖裡，玩家都可以清楚的看到村落裡的每一個地點，若是要到某一個地點時，只要滑鼠移到指定的地點，一選擇就可以立刻到達，完全可以不用辛苦的在街上行走或是認路，這個特別的設定，的確可以省掉大半尋找地點或是可能迷路的時間。而在地圖上所看到的每一個走動的NPC，每當點選到時，都會發出聲音對話，若是點選到動物，例如狗或鴨子，還會聽到汪汪叫或鴨叫聲，是地圖中的一項有趣的設定。而若要到另一張地圖時，玩家只要選擇"離村"的設定，就可以立刻到達任一個想要到達的村落，的確讓遊戲的進行更加的簡易順暢，對於類似像筆者這種"路痴王"的玩家相當的有幫助，保證絕對不會迷路。

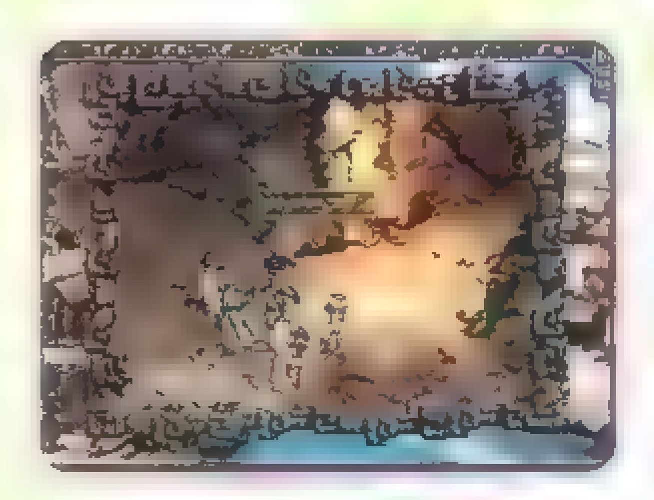
角色屬性設定分明

角色扮演遊戲裡，大致上會有進攻耐打型、遠攻魔法型、治療型，這幾種類型屬性的角色，組成一個團隊，利用彼此互補的特性，一起團結完成任務。

而在遊戲中只有五位主角，所以在屬性參數設定上就相當的分明，五個角色中有兩位是進攻耐打型角色，兩位是擅長遠攻魔法型角色，再加上一位治療型角色，在角色的對話中就可以清楚的知道每位角色的特性，除了在選擇武器的配置上，及戰鬥位置的安排上，玩家需要多花一點腦筋思考外，剩下的就只要狂練等級就對了，完全不用考慮到繁複的職業選擇問題，而當每一位角色的等級提升到某種程度時，就會自動擁有專屬於此角色的技能可以使用。

在每一個角色的武器配置上，玩家就必須多花一些腦筋了，遊戲中的四大村落都各自擁有武器店，而每一間武器店中所販賣的武器都有所不同，甚至每一間武器店還會依照角色等級的提升，販賣的武器也隨之更改，所以玩家得多花一些心思，依據不同角色的不同類型或等級，勤跑武器店選購武器，一方面還得留意各項參數值在配戴上武器時的增減，雖然有些令人感到繁雜不耐，但也算是一項別出心裁的設定。





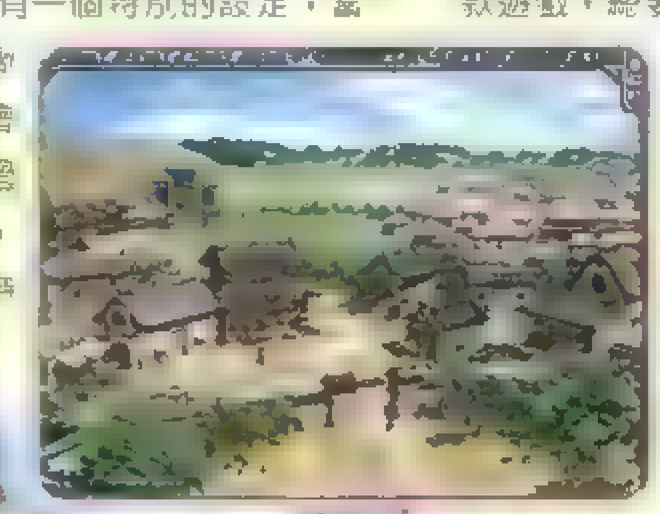


容易上手的戰鬥模式

遊戲裡戰鬥模式採棋盤格式的進行方式，每位角色依照不同的屬性，可以行走的格數也會有所不同，玩家在戰鬥位置上必須多費些心思，依照不同角色的屬性，安排不同的戰鬥位置，每一回合都是由玩家的每一位角色都安排好戰鬥招式及位置後，敵人才會發動攻擊，雖然戰鬥的過程步調緩慢，有時會讓人感到不耐煩(敵人多時，必須等到所有敵人出招完，往往得等上一段時間)，但玩家也擁有充裕的時間思考戰略，只要再了解每一個角色的特性，花一點點時間適應和熟練後，戰鬥模式要上手是相當的簡單的。

在整款遊戲所有的任務及關卡中，除了最後一關攻打黑風山大魔王難度較高，需要多花一些時間以外，其餘的關卡難度都不是太高，依照提示循序漸進的玩，幾乎都可以順利破關，很適合不曾接觸過這類型遊戲的玩家，減少挫敗感。

雖然每道關卡幾乎都可以順利破關，但遊戲裡也設計了練功的機制，甚至這方面還有一個特別的設定，當角色的等級逐漸提高時，系統會自動的幫玩家尋找練功的地點，省去玩家不少時間。



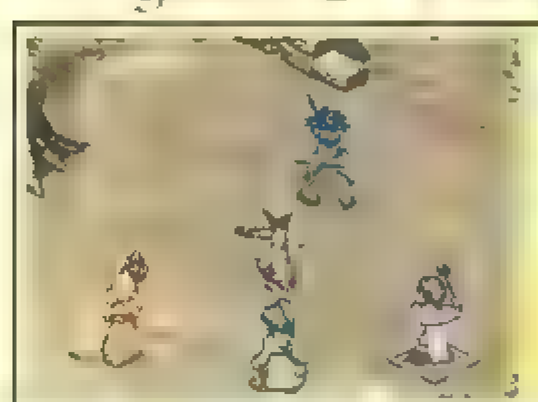
風格突出的清涼小品

觀察國內玩家對於遊戲的偏好類型，以角色扮演類型遊戲大行其道，加上現今遊戲研發技術的成熟與進步，這類型遊戲的設定也越來越繁複。例如，在戰鬥時可能就得考慮到天氣、五行等的因素，在職業和角色屬性的設定選擇上更會讓玩家大傷腦筋，而場景及地圖之大到必須要參閱資料才不會迷路，畫面的精緻華麗度更不在話下，劇情方面，為了不讓玩家感到單調，甚至還會有各種不同結局或交叉型支線任務等的複雜設計，增加遊戲的豐富度，往往一款遊戲，總要花費相當多的時間，綜合各種資料才有辦法去順利破關。

以上所提的各項特點，雖然往往是吸引玩家挑戰的地方，但是卻也相對的讓遊戲難度提高，使得遊戲並不是那麼的適合一般大眾。而有別於一般角色扮演遊戲的複雜程度，《叮噹五福星》算是擁有各項角色扮演遊戲的特質，卻又容易理解的遊戲，雖然不一定可以得到"老手級重口味"玩家的青睞，但相較之下，在這炎炎夏日中推出的這款遊戲，也的確算是一款讓人感到輕鬆、愉快的清涼小品。

遊戲護照

GAME PASSPORT



叮噹五福星

製作公司	亞奇電腦
發行公司	智冠科技
遊戲類型	策略角色扮演

操作 介面設計簡單，功能操作相當易懂，非常容易上手。

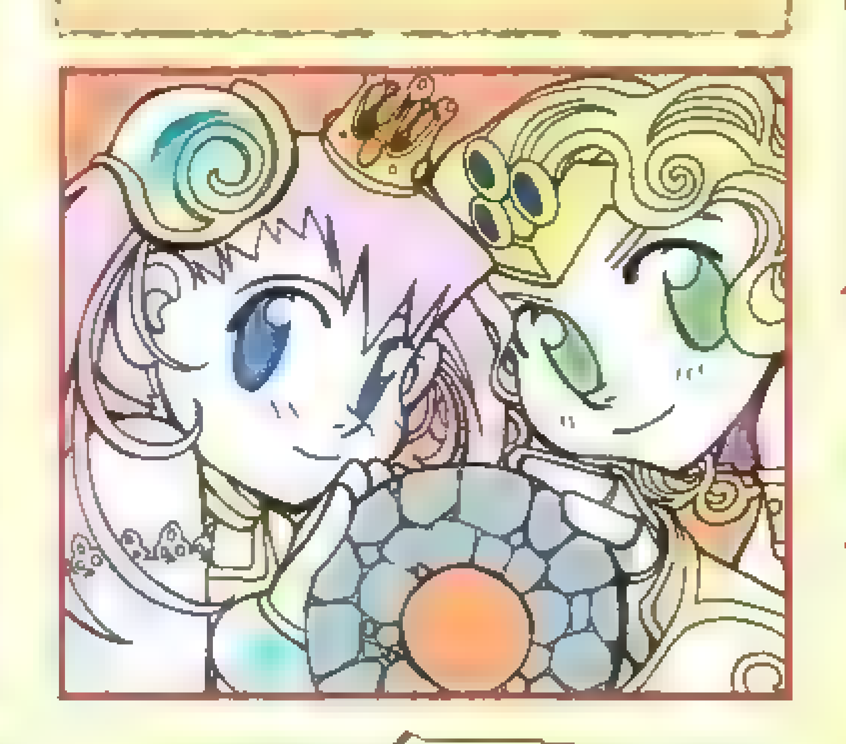
耐玩度 關卡設定單純，但練功的進程卻不少，[illegible]

劇情 單純的劇情設定，雖無太大的新意，[illegible]

音效 不同的村落都還有不同的特色音樂，相當不錯。

畫面 2D的畫面設計，[illegible]

相當適合初學玩家，或是只想要輕鬆進行遊戲，一方面也想享受遊戲樂趣的玩家。在眾多角色扮演遊戲中，算是一款風格特異的不錯輕鬆小品。



alex.shea@msa.hinet.net

聖獨角獸騎士團

騎士一麗莎

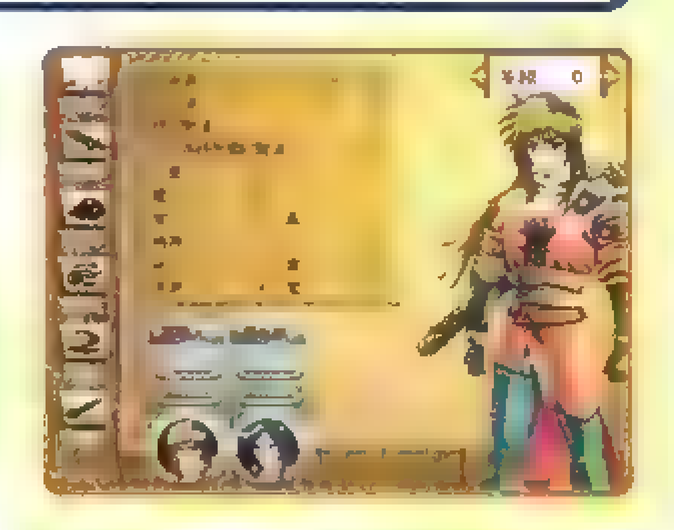


英雄本色

一群年輕男女在江湖恩怨中相遇相知，甚至相恨！因為每個人身上糾結不清的身世以及家仇恩怨，讓他們年輕的心，時而相聚時而反目成仇！「英雄本色」中糾纏的劇情與情節帶出遊戲的進行式。「英雄本色」可謂近期角色扮演遊戲中表現出色的一款遊戲，且聽麗莎娓娓道來！

一般玩家說到角色扮演遊戲，最要求的還是劇情以及平衡度，為什麼一開始就提到這個話題呢？因為幾乎所有角色扮演遊戲，會引起玩家討論的不外乎就是突兀的劇情發展、不尋常的功力高強差別（玩家還是希望自己練的角色能夠是最強的那個）；比如說遇到在遊戲中獨強的怪或是獨強的角色。再來就是哪裡卡關？哪裡拿不到物品等等問題。在在都顯示出台灣自製遊戲程式及企劃不夠細心的地方。而經過麗莎的「鍛鍊」之後，發現「英雄本色」可以說是一款兼顧了劇情及視覺感受的角色扮演遊戲。由於遊戲結合了漫畫、電視連續劇的行銷與推行，讓遊戲增色不少！在各討論版也可以看到關於電視劇情和遊戲劇情的討論，十分有趣！





劇情表現出色

角色扮演遊戲都有其固定的劇情發展路線，有些遊戲會衍生出支線任務，最終會在同一劇情會合或是在出現其他支線結局。「英雄本色」則以中間分開角色進行遊戲，之後再回歸男主角原嘯天手上，當角色轉換中間還有機會互相觀察目前對方角色的近況，有點像是電視劇轉景的手法。

藉由角色們之間的對話以及地圖開放文字的提示，讓玩家輕易的遵守下個目標，是「英雄本色」中為玩家考量周詳的地方。由於角色眾多，每個人都有可能遇到成為主角的時刻，因此依照此模式前進，儘管少了些自主性，但是也不會出現跑到支線甚至卡關的地步，可說是進行此遊戲分外令人安心的方式

與電視劇不同的地方，除了遊戲忠於原著，每個角色和個性都是依照劇本安排，但是連續劇的收視考量，劇本中中年的南宮烈則由本土年輕偶像李威演出，並以「欲知詳情請看連續劇」的口號來吸引收視群；如此反其道而行的手法，真是不得不佩服，果真是國內武俠連續劇大導演徐進良先生過人的膽識啊！





美術細膩充滿新意

大家要是仔細觀察就會發現，遊戲中的每個角色人物身上的配件及衣服，都是與連續劇的造型大同小異，差別只在於電視上的收視或男女主角接受的尺度，與遊戲表現的差別而已。不過就這一點也拉近了彩迷與玩家和相不同視覺感受的距離！而這都是自製團隊與徐進良導演經過仔細溝通的結果，勢必能讓玩家感受到一貫性。

角色扮演遊戲中的戰鬥畫面一向以回合制進行，也最擔心遇到戰鬥冗長讓人「度孤」的窘境，因此「英雄本色」在戰鬥時間增加了旋轉陀螺的動態表現。只要使用得宜，角色攻擊將可增加倍數，縮短與敵人戰鬥的時間。

戰鬥時候的動作也分解的十分具有動態，而不會感覺很死板。尤其敵人有不同的角色而有不同死亡的表現方式，男女也各不同，看著他們掛點的姿勢，算是一種樂趣哦。另外人物之間的動作也更多，依照劇情需要顯示出需求的動作，而不是一語帶過的單調。地圖地形的多變也是一項特色。穿透、上下左右捲軸的移動，還有樹林、洞穴等等多變環境也是讓每個冒險增色不少！



音樂音效用心呈現

雖然遊戲沒有主題曲或是代言人，但是遊戲中的音樂還是非常出色！因為在不同環境、氣氛，還要表現數種不同的音樂風格，這在現在是比較少見的安排；由於是以中國民俗風格的音樂走向，因此有時候在遇到特殊事件時候，或是即將發生某件觸發事件時，音樂會以簫、笛來表現，不管是緊張、不安、高興或是哀傷，在在讓人隨著對話的劇情而入戲。而在轉換場景時候，切換音樂也不會出現音樂硬生生被截斷的狀況，而是慢慢，[illegible]後在以[illegible]場景環境的音樂來慢慢替代掉，讓人感覺在遊戲進行時候的有被顧及感受，也因此遊戲情緒可以延續很長一段時間，這才是所謂的「遊戲音樂魔力」啊！

幾個小小的瑕疵

儘管[illegible]旋轉[illegible]表現了嶄新的戰鬥系統介面，來製造了新穎、年輕化的戰鬥畫面，但是其實在按那些按鈕並不是那麼方便，更由於時間快速前進，一下子可能就會讓敵人獲得多攻一次的機會；每[illegible]都會緊張兮兮的盯著螢幕，注意現在該誰進攻。而另外，若想設定此角色維持物理攻擊模式，還是必須不斷的親自點選按鈕，而沒有前次記憶的功能。這種模式說是擺脫其他遊戲舊有模式，[illegible]也是最方便的，或許有些功能會被大家[illegible]用也是有其道理[illegible]

在一一解舉[illegible]題之後，相信大家[illegible]會非常有成就[illegible]以完成這款遊戲，[illegible]

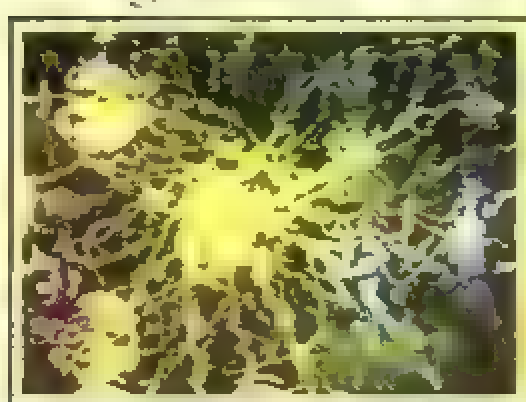


不管你花了多久的時間來完成它，當你一開啟 loading 了最後的一個檔案，你馬上就可以繼續進行，就算你已經忘記要往哪兒去，地圖或是角色還是會提醒你，不用瞎子摸象的浪費時間重新摸索。麗莎建議繁務在身的玩家們，這款遊戲可以分成 N 等份來完成攻略，甚至也不需要看攻略手冊。因為像之前說的，當你忘記了劇情，遊戲中還是不時會提醒你。不妨也將心思多放在讓角色們多練練功，後面的大魔王會更容易完成哦！

在此提醒各位讀者，任何一款遊戲，[illegible]官方網站提供了更新下載檔案，玩家一定要去下載更新，否則到時候卡關，之前的辛苦都白費囉！







遊戲護照

GAME PASSPORT

英雄本色

[illegible] 精訊

[illegible]

遊戲類型 [illegible]

操作	簡單方便，按鈕大[illegible]
耐玩度	節奏緊湊又不無聊，[illegible]
劇情	對話活潑，人物情緒生動，[illegible]
音效	情緒感受的音樂及環境變化[illegible]
畫面	動作細膩[illegible]，[illegible]

角色扮演遊戲最重要的音樂及美術還有劇情都兼顧了，玩起來也算是了無遺憾哦！







聖獨角獸騎士團

草民騎士—老芋仔

仙劍奇俠傳三

歷經一代、二代遊戲讓廣大玩家經年累月的等待之後，三代遊戲的迅速問世，頗有跌破玩家眼鏡的意外；她與二代遊戲的上市間隔竟只有區區半年的時間，真不啻適時為日漸萎縮的單機遊戲市場注入一劑強心針。

三代的遊戲劇情大幅度跳脫前作的骨幹，除了比較近似“前傳”的性質外，遊戲中的主人翁與玩家耳熟能詳的《仙劍》大異其趣，幾位叫得出名號的主角，若非前世因糾結不清而投胎轉世再續前仇外，更有背負神聖使命的女媧族後裔，甚至還有擷取神木精髓而生的非人類，其熱鬧的盛況可謂空前，而玩家在遊戲中更能夠因劇情推展，而逐步融入曲折離奇的遊戲情境。

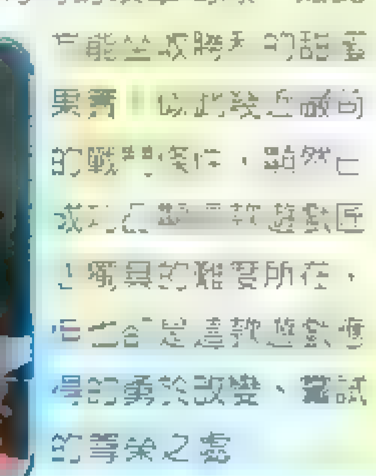






對話系統的成功演出，誠然是構築遊戲劇情的最大功臣，玩家由活潑生動的對話裡，極能清晰的領略每個角色鮮活、特異的個性，從廣大玩家的熱烈反應以觀，其中不乏對特定角色小嫌能個性而大感咬牙切齒者有之，雖然整體的角色太過於深入、鮮明之故耳，今由一點來看，玩家會針對遊戲角色發出如此大的火氣，不正表示遊戲在此環節的成績表現，有她獨特的魅力與成就嗎？

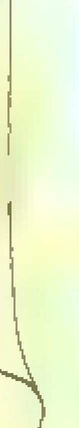
三代遊戲出人意表的在戰鬥系統的設計上，顛覆了角色扮演遊戲既有的印象。她採取的是半即時的條棒主控系統，敵我雙方在戰場上的所有人物行動，都會直接受制於條棒的牽制，從決定行動至發動攻擊完成，所有參戰人物的行動都是持續而不受干擾的，但在如此的設計狀況下，戰鬥的難度也就相對的提高不少，玩家若未能掌握住敵我人物攻擊順序的時間差，而錯失攻擊良機，或是與敵人錯身而過的尷尬鏡頭就會連番上場。三代的戰鬥是會不學的，玩家除了要仔細對己方隊伍的行動力瞭若指掌以外，還得注意掌握住“前不著村、後不著店”的攻擊機會，以換取對我方有利的攻擊間隙，如此才能坐收勝利的甜美果實！像此設定威尚的戰鬥條件，雖然已成功的區隔出本款遊戲獨具的難度所在，但也是這款遊戲值得的勇於改變、嘗試的尊榮之處。



與戰鬥系統素有“焦不離孟、孟不離焦”關係的迷宮，在三代遊戲中顯然已玩到了出神入化的境地了。一代《仙劍》最令仙劍迷津津樂道者，遊戲迷宮自有她不可撼搖的經典地位，但因二代遊戲在此部份的經營不力與和稀泥的敷衍作法，曾經激起廣大玩家普遍不滿的質疑聲浪；所幸更換製作小組而製作的的三代遊戲，成功的治癒了樂愛此道的玩家們受傷的心靈。借助 3D 遊戲引擎的威力所賜，三代的迷宮設計儼然已初具“新經典”的雛型，老芋仔個人更是喜愛的緊。由 3D 場景所建構的迷宮，除了更具立體感以外，能夠添加的“花樣”自然也就水漲船高了。變幻莫測的迷宮設計正顯現製作者的用心，花樣百出的機關場景更凸顯成績的耀眼。綜觀迷宮部份的整體展現效果，不外乎顯而易見的“突破”之宏觀意念，老芋仔願意誠心的推薦給玩家們細細品味箇中精妙，畢竟已經很久很久未曾有此驚豔的感動了。





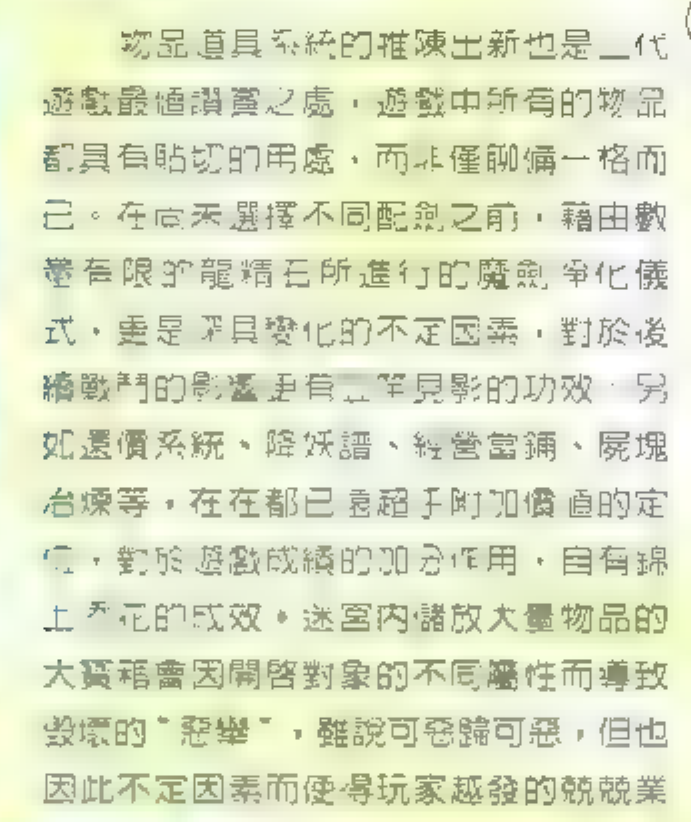






三代的「仙劍」不能免俗的大玩起「配對遊戲」的多重結局形式，具有影響力的關鍵對話在遊戲中屢見不鮮，除了能決定主角景天在最終究竟會與雪見、龍葵或紫萱締結親緣以外，在遊戲後期選擇不同的配劍，更會導致遊戲最終的決戰中魔尊發生逆轉的意外[illegible]

儘管能夠圓滿的打出個"完美"結局，但也因此而與大量的其它隱含路線劇情失之交臂。由是之故，若要玩盡三代遊戲的所有劇情路線，玩家[illegible]的[illegible]除此而外，遊戲在[illegible]增加了極可觀的隱性劇情，[illegible]可以隨時御劍飛行至各地的[illegible]結婚寶寶的再度[illegible]各區域鎮場景，甚至包括每一處宅內場景也不要輕易放過，蓋因有大量的特定地點會觸發很多"天外一筆"的劇情橋段，[illegible]自身的修為[illegible]的設計巧思，[illegible]



物品道具系統的推陳出新也是三代遊戲最值讚賞之處，遊戲中所有的物品都具有貼切的用處，而非僅聊備一格而已。在向天選擇不同配劍之前，藉由數量有限的龍精石所進行的魔劍淨化儀式，更是深具變化的不定因素，對於後續戰鬥的影響更有立竿見影的功效；另如還價系統、降妖譜、經營當鋪、屍塊冶煉等，在在都已遠超乎附加價值的定位，對於遊戲成績的加分作用，自有錦上添花的成效。迷宮內儲放大量物品的大寶箱會因開啟對象的不同屬性而導致毀壞的"惡果"，雖說可惡歸可惡，但也因此不定因素而使得玩家越發的兢兢業業，不也是遊戲的迷人之處嗎？反觀成功開啟後的那一絲成就感，豈不更加顯出"得來不易"的快感？類此種種陷阱，無非都將極其紮實的遊戲性更推向高峰，莫怪乎三代遊戲所獲得的評價，會逼得二代遊戲汗顏且無地自容了。





走筆至此，不[illegible]深愛的一位朋友…但願以此文獻給這位摯友，讓我們共同在心底一起紀念[illegible]都安好…

遊戲護照

GAME PASSPORT



仙劍奇俠傳三

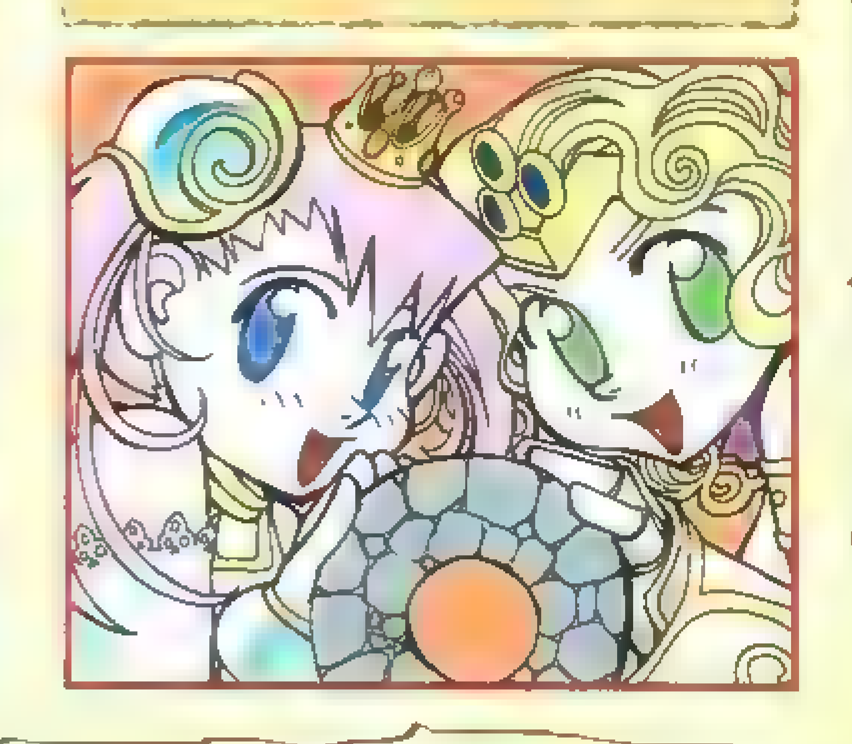
[illegible]：大宇資訊

發行公司：大宇資訊

遊戲類型：角色扮演

- 操作：戰鬥時的鍵盤操控[illegible]
- 耐玩度：多重結局並非虛晃故事，若[illegible]
- 劇情：劇情頗有新意，[illegible]
- 音效：背景音樂盪氣迴腸，[illegible]
- 畫面：3D引擎表現可圈可點，場景[illegible]

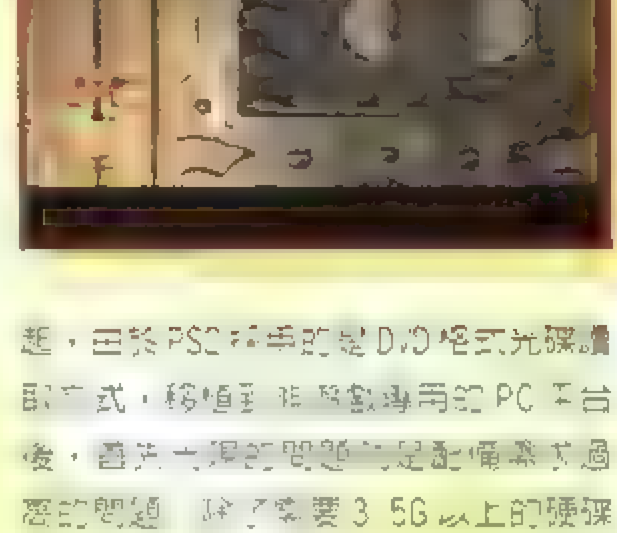
歷經時間淬煉仍不失經典的續作，成功洗刷二代前恥，再造遊戲新猷，錯過可惜，值得玩家細細品味。

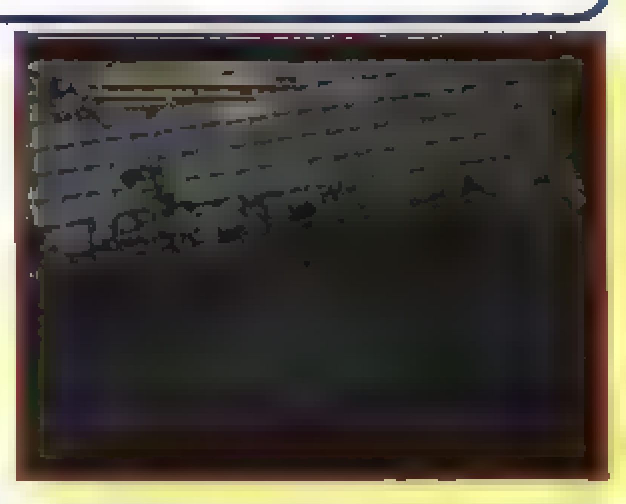


鬼武者



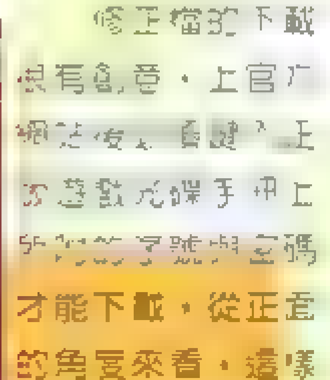
這一款由PS2大作同名作品《鬼武者》移植改版而成的遊戲年度大作，從發行前就備受玩家引頸企盼，幾經延期後總算順利推出。在推出的同一時間，設計公司CAPCOM也同時宣布明年春天將在PS2主機上推出系列三部作中的最後一部《鬼武者3》，雖然目前還不確定《鬼武者》二、三代是否也會發行中文化PC版，現在就讓我們先來看看第一代中文化改版後的成績吧！





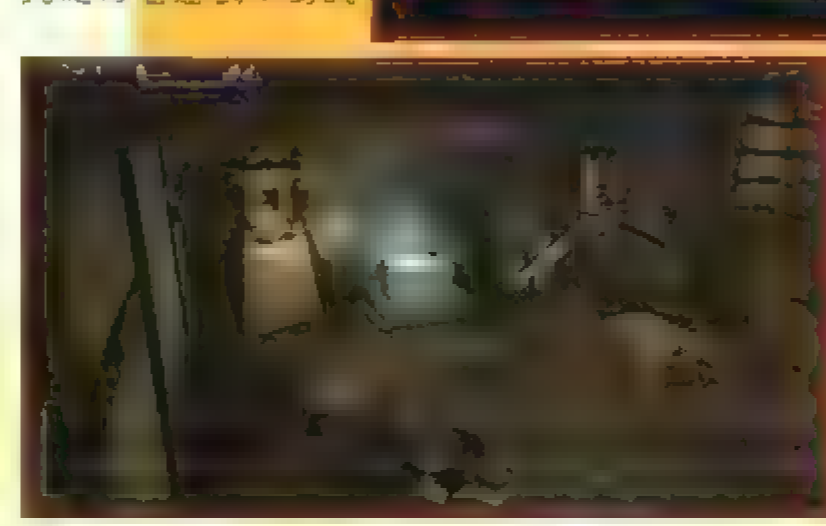
此款由PS2同名作品移植到PC平台上的大作，最令人津津樂道的要屬於由金城武代言的主角造型，除了由金城武親自配音之外，遊戲中的主角左馬介人物模型還使用金城武的真實外型，充分地將「代言」的精神發揮到最高境界，也讓此款作品榮登PS2平台上的不朽名作之一。雖然在其後推出的續作《鬼武者2》精緻度上勝於第一代，不過二代主角改成已故的時代劇明星松田優作飾演主角柳生十兵衛，一方面由於松田優作在國際間不若金城武，另一方面也有許多玩家一致反應二代男主角比不上金城武帥氣，使得二代的聲勢稍微減弱了些。而明年春天推出的三部曲的最後一部《鬼武者3》除了再度延攬一代的主角金城武代言之外，還有人氣不下於金城武的2003年的法國國際巨星尚雷諾現身遊戲之中。

姑且不論後續的作品評價如何，這次將遊戲從PS2改版成中文化的PC平台，雖然由金城武再次化身為PC平台遊戲人物而引發話題，不過也可以看出這次的中文化移植作品凸顯出移植平台遊戲所衍生出的問題。先從移植遊戲本身說起，由於PS2採用的是DVD格式光碟讀取方式，移植到非常普遍的PC平台後，首先大家的問題就是配備需求太過嚴苛的問題，除了需要3.5G以上的硬碟空間不說，1G以上的CPU、256MB記憶體與Geforce3以上的顯示卡更是不可或缺的，擁有以上的「最佳配備」之後才能讓遊戲在不慢動作下播放的運作效果。一旦購買了筆者進入香港買的《鬼武者》軟體時，看到香港廠家直接另張寫於遊戲說明書，要求玩家先將配備需求與上網更新修正檔，想必這家已被大批的玩家詢問到不堪其擾了。



修正檔的下載很有意思，上官方網站後，會要求輸入正版遊戲光碟手冊上所附的序號與密碼才能下載，從正面的角度來看，這樣的確可以抑制盜版猖獗，一些從不法管道取得遊戲程式的玩家若少了修正檔，也只能望著桌面上的捷徑乾瞪眼。不過，從另一個角度來看，若是安裝設計成這樣的話，以這樣一部大作來測試玩家的忠誠度未免過於冒險，雖然有效地抑制了少數一些使用盜版光碟的玩家，卻使所有玩家對於廠商的改版品質產生不信任感，這樣的代價是否高了些呢？

再來說說中文化的問題吧。改版為中文化的目的最主要就是要服務大批不懂日文的玩家，值得讚揚的是此次中文化的翻譯尚稱流暢，比起一些中文化翻譯奇慘的遊戲像《龍戰士4》或《冒險奇譚2》來說，雖然在某些詞句的翻譯上仍然略有出入，但是就流暢程度來說，這一程度是目前翻譯作品中少見的佳作。唯獨過場動畫時並未加上字幕，雖然這樣可避免破壞畫面的美觀，不過對於不懂日文的玩家來說，卻有如鴨子聽雷一樣，如能貼心地替玩家標註上中文字幕相信可更臻完美。另外，由於遊戲中有所謂的字謎小遊戲，原遊戲必須將一些奇怪的符號文字解成日文五十音假名，對於文字超多的中文來說，已經不是中文翻譯好壞便可解決的問題，僅能直接秀出謎題文句，解謎的樂趣勢必大打折扣，這也是翻譯作品的天限了。







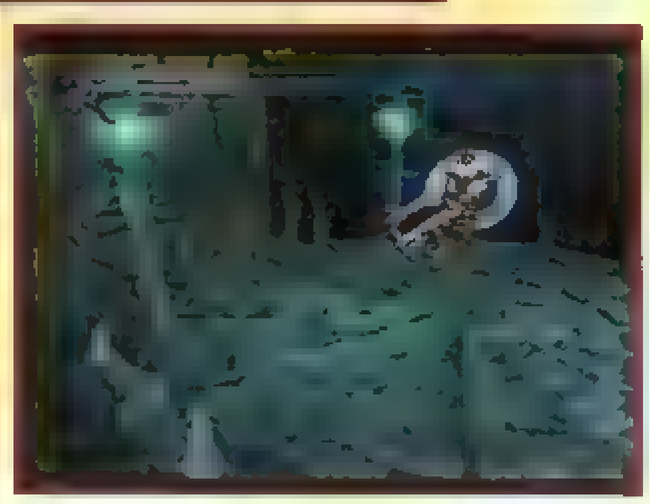
接著再來看操作介面。由於原本的遊戲設計是針對專用PS2的搖桿，移植到PC平台後，勢必無法簡單地用一隻滑鼠就能通行無阻，因此玩家必須重新適應使用鍵盤來操作人物的行動，對於初次接觸此款遊戲的新手玩家來說，可能得要花好一陣子才能完全掌握，最好的解決方式就是乾脆接一隻搖桿來操作，不過這樣的感覺似乎根本就不像在玩PC版遊戲「呢」，當然，使用搖桿來操作的好壞與否是見仁見智的，不過畢竟搖桿不是PC版遊戲的標準配備，在不違反「原封不動」完全移植的精神下，若能作些許的創新，將操作介面重新設計得更適合PC版玩家，相信即使已擁有PS2版的玩家，都願意多花一次錢再次收藏。

整體來說，「鬼武者」的劇情相當簡短，故事背景是在日本戰國時代，男主角就是傳說中明智光秀的義子－明智左馬介（即明智光春），以討逐號稱第六天魔王的織田信長為號召起義的故事為主，雖然劇情中加入了一些屬於故事的奇幻性與趣味，但除了魔、鬼妖怪之外，遊戲的劇情本身似乎少了一些變化與張力，不外乎就是打倒魔王拯救被擄的女主角與天下蒼生，因此想從遊戲劇情本身獲得滿足的玩家可能會感到有些失望了。不過以遊戲是動作類型來說，劇情本身並不像RPG類型那樣重視故事架構，比較需要重視的是[illegible]的刺激度與解謎[illegible]令人讚賞，無怪乎此款遊戲在日本本土與國際之間廣受各項大獎，銷售成績也為CAPCOM帶來[illegible]。

遊戲本身的畫面可說是相當令人讚賞，從遊戲畫面上來說，以寫實的手法描繪出日本戰國時代的畫面與[illegible]景象，雖然進入遊戲之後，為了減低記憶體需求，背景僅以2D物件來搭繪，人物的面孔描繪得卻一點也不馬虎，讓多邊形的曲線減少到最低，擬真度也相對提高，若能摒除掉配備過高所帶來的延遲現象，相信玩起來會更加暢快過癮。音樂與音效方面雖然變化不大，過場動畫的配樂卻是以[illegible]的交響樂來表現，再搭配上萬頭攢動的軍隊廝殺場景，更顯現亡國[illegible]的壯烈景象。綜觀來看，一般PC版遊戲要做到這樣的成就已經相當不錯了，只是因為先前早已在PS2主機上有不錯的表現，改版後卻無法流暢地將作品完美表現出來，也難怪造成玩家有更大的失落感。







遊戲護照

GAME PASSPORT



鬼武者

發行公司	CAPCOM
發行公司	美商藝電
建議售價	[illegible]

操　作 受限於遊樂器改版的關係，操作上較難入手

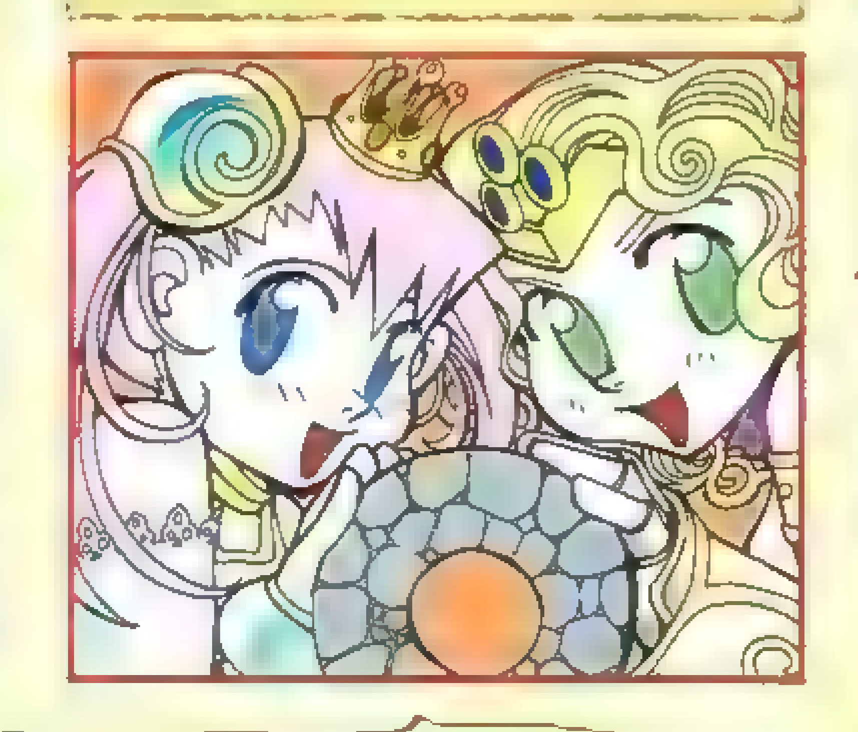
耐玩度 評價與特殊模式令玩家[illegible]

劇　情 英雄救美式的故事發展有些老套，且劇情[illegible]

音　效 片頭動畫的音樂氣勢磅礡，[illegible]

畫　面 唯妙唯肖的人物造型與精緻[illegible]

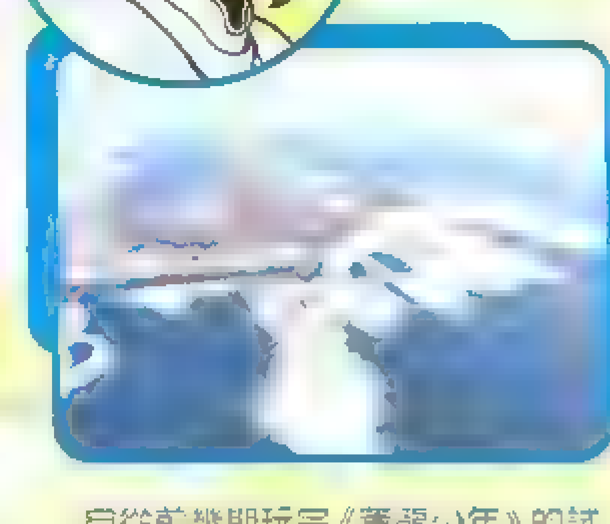
遊戲配備需求過高是最大的致命傷，不過對於家中沒有PS2主機的玩家或不懂日文想深入了解劇情的玩家來說，此款遊戲是不錯的選擇。







蒼龍少年

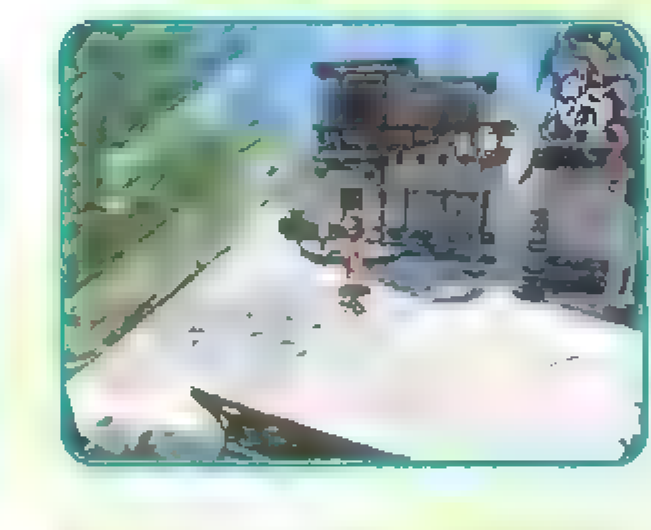


觀乎國外的遊戲市場，近幾年來，3D的遊戲技術幾乎橫掃國外的遊戲市場，不過國內的遊戲產品，卻很少見到以3D為主的遊戲；除了昱X這家公司的產品外，筆者很少見到遊戲中採用3D技術，甚至是全3D（也就是遊戲是完完整整的3D）。好不容易現在遊戲龍推出了《蒼龍少年》這款全3D的角色扮演遊戲，現在，就讓筆者帶領大家一探這款遊戲的虛實。

自從前幾期玩完《蒼龍少年》的試玩版後，筆者就對這款遊戲充滿了興趣，為什麼呢？因為這款遊戲的3D技術不論以國內外的3D技術來看，都可算是其中的佼佼者，尤其對於一家剛出來的國產遊戲公司，能夠達到這樣的畫面與程式水準，着實令筆者由衷讚嘆不已。玩家進入遊戲後，真的是可以自由的放大、縮小，調整視覺角度，不管玩家喜歡傳統的俯視視角，或是以動作冒險遊戲第三人稱來進行遊戲，都是沒問題的；因此如果玩動作冒險遊戲因視角會嘔吐的玩家（像筆者就是其中之一，尤其是3D 的遊戲，每玩必嘔），這種任由玩家自由設定的視角，相信一定會讓玩遊戲嘔吐症候群就此得到救贖，而且玩家如果覺得視角一直變換太麻煩，在遊戲的系統選單也提供各位玩家自由設定可固定視角，因此覺得每次得視角換來換去太麻煩的玩家，也可以手動自由調整這一個設定。

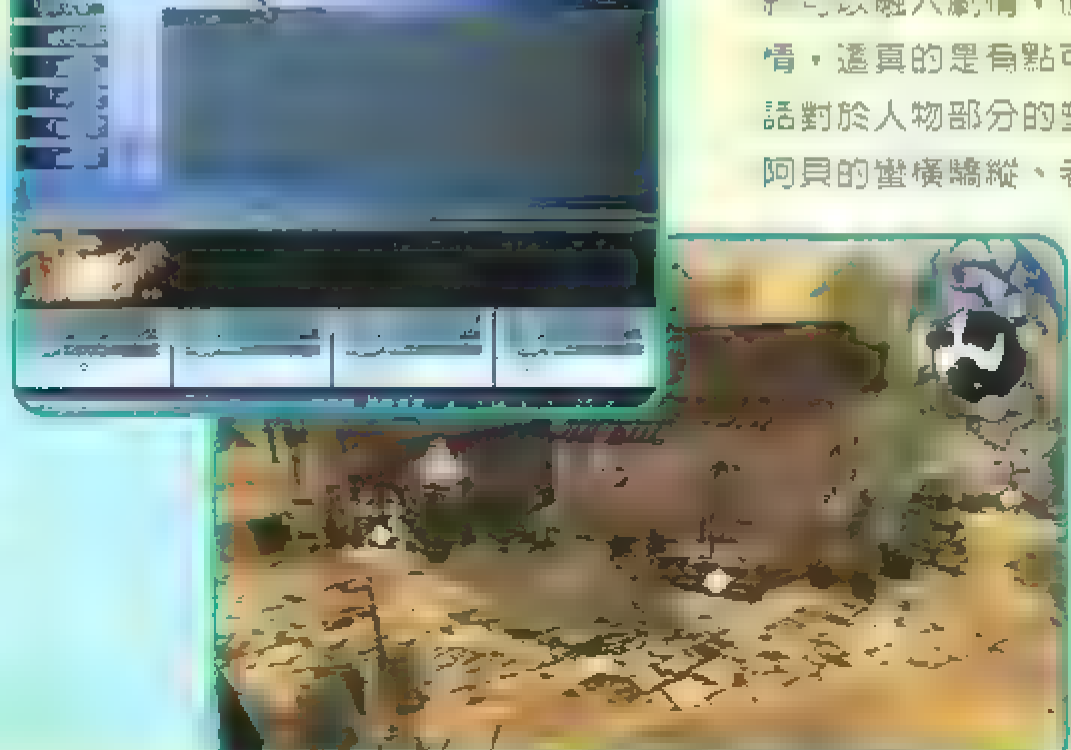
除了視角自由外，這款遊戲的硬體要求度也不高，照道理說，如果遊戲畫面做到這麼精細，甚至在玩家轉動視角時，動態效果仍在運轉的時候系統的CPU與記憶體都有一定使用，但這款遊戲依然做到玩家只要用今年最基本的配備，就能享受到全3D的暢快，這是目前很多遊戲所做不到的。當然，要拿這款遊戲的精細度與即將出現的歐美3D遊戲如HALO、HALF-LIFE 2等，當然是比不上，不過上述的歐美遊戲，玩家要是沒有一顆效果超群的CPU搭配絕佳的3D顯示卡，那可能連遊戲能否跑起來都是問題。相比之下，《蒼龍少年》就顯得親切且人性化多了。

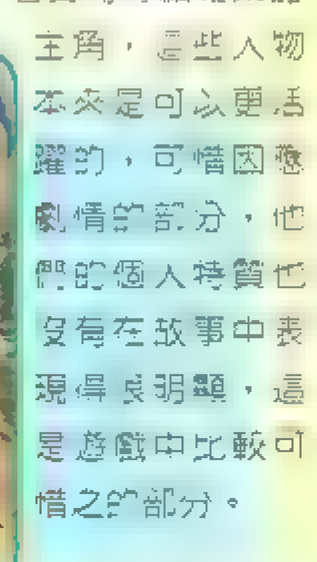




不過，遊戲雖然在成像直數上因系統考量而做了讓步，但是在遊戲配色方面仍然令人感覺舒暢不已，美麗的野外與城鎮宅舍，讓人不自覺的沈浸在設計精美的中古日式風格的遊戲世界中，但話雖如此，這款遊戲還是有美中不足的地方，就像是人物構圖部分，主角的人物構圖到令相當僵硬，可是一些小瑕疵，但卻顯的美中不足了，有點打折扣，很多人不懂成像數不高，但這人物直數也少得可憐，讓筆者又彷彿回到了486時代的3D遊戲世界。

至於遊戲的本體，在劇情部分，遊戲的故事敘述少年蒼特成為龍騎士拯救世界的故事，遊戲的企畫本意不錯，故事的規模也夠宏大、夠氣魄，祥族與其他種族之爭，在開頭動畫也說得夠明確；不過這些在看完開頭動畫後，隨著玩遊戲的進展而慢慢幻滅。遊戲有很多章節串連的不是很清楚，諸如蓋特必須要救女主角珊西亞，但是玩家必須碰巧去小山丘解救他，另外遊戲中的炎女軍團是人族反抗軍，但是除了看他們在通消息外，都沒有什麼別的動作。遊戲中很多劇情想表現的其實都不錯，諸如蓋特從小想繼承龍騎士到想成為龍騎士，與女主角的愛戀，想要化解種族的歧見等等，不過很可惜的都有點輕描淡寫，讓人就是感覺玩的時候，差一點就可以融入劇情，但就是無法融入劇情，這真的是有點可惜；因為劇情對話對於人物部分的塑造其實頗不錯，阿貝的蠻橫驕縱、老害而帶點癡呆的主角，這些人物本來是可以更活躍的，可惜因為劇情的部分，他們的個人特質也沒有在故事中表現得很明顯，這是遊戲中比較可惜之的部分。

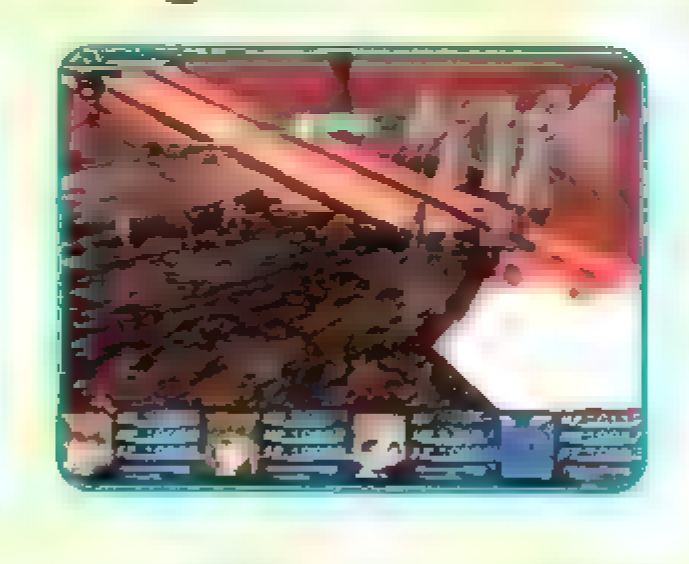




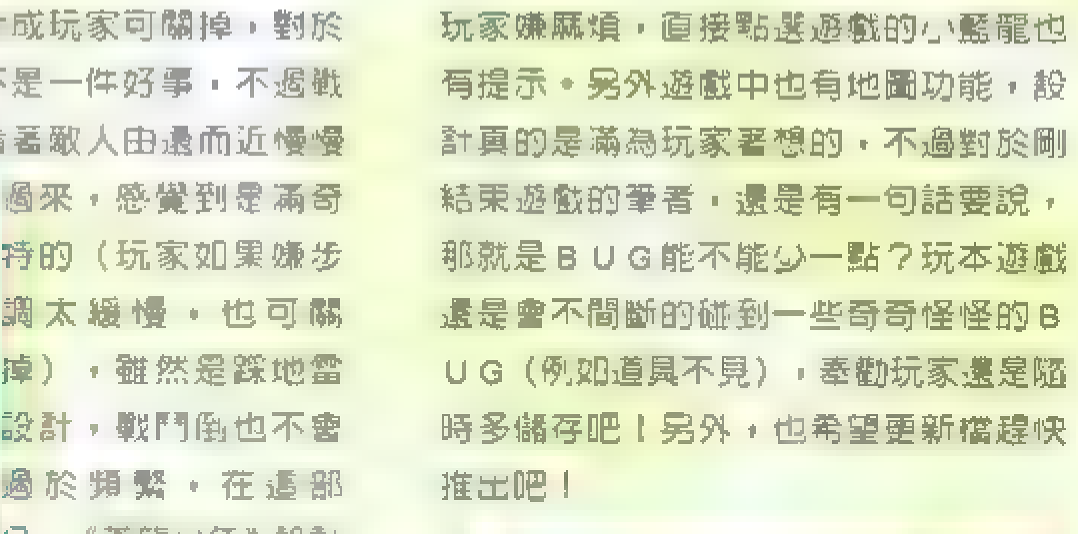




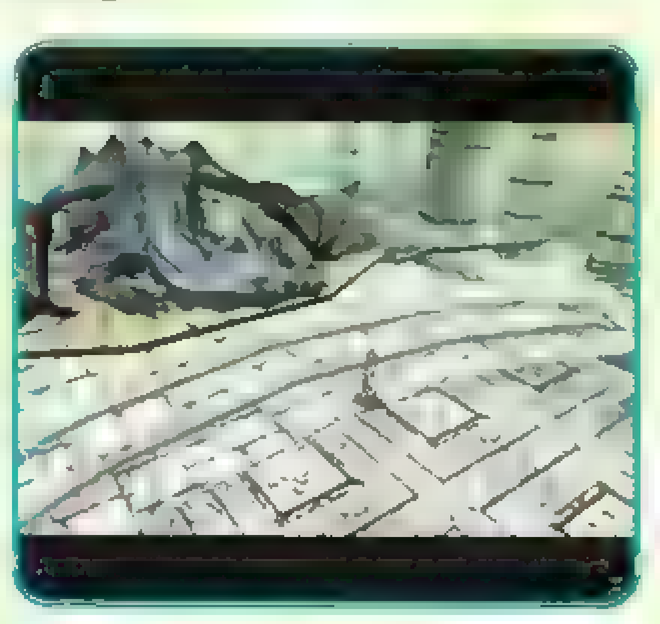




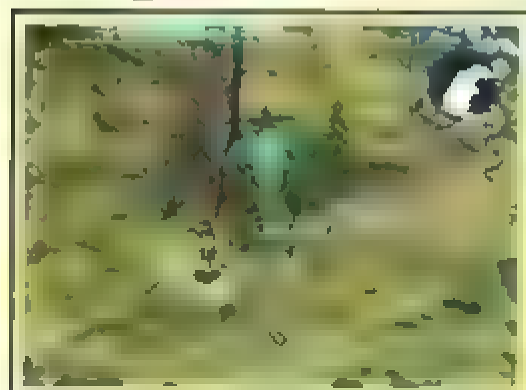
音樂部分在場景搭配與戰鬥搭配上到是兩可圈可點的，動畫的效果也頗不錯，讓人從動畫中可以感受到遊戲所描述的那股感覺。另外值得大書特書的是遊戲中的戰鬥，雖然主角們的技能與法術不是很多（其實以國內的角色扮演遊戲而言），但是遊戲卻經由主角與龍的關係，巧妙的將遊戲的法術與技能分成三階段，也就是玩家可以從初期的騎龍狀態，到變身為藍龍合體人，到最後達到最強的黃金龍合體，這樣的設計，讓玩家在遊戲中可以配合劇情，在戰鬥中感受到那股變化，讓戰鬥變得有趣得多。不過由於招式施展都滿華麗的，不可避免也像《太空戰士》系列一樣，玩家玩到後期，都會想把戰鬥動畫關掉，這是比較可惜的地方；如果能設計成玩家可關掉，對於玩家來說未嘗不是一件好事。不過戰鬥中玩家可以看著敵人由遠而近慢慢過來，感覺到是滿奇特的（玩家如果嫌步調太緩慢，也可關掉），雖然是踩地雷設計，戰鬥倒也不會過於頻繁，在這部分，《蒼龍少年》設計算到是中規中矩。



遊戲其實滿人性化的，在系統選單可調整顯示的狀態，也有劇情提示，若玩家嫌麻煩，直接點選遊戲的小藍龍也有提示。另外遊戲中也有地圖功能，設計真的是滿為玩家著想的，不過對於剛結束遊戲的筆者，還是有一句話要說，那就是ＢＵＧ能不能少一點？玩本遊戲還是會不間斷的碰到一些奇奇怪怪的ＢＵＧ（例如道具不見），奉勸玩家還是隨時多儲存吧！另外，也希望更新檔趕快推出吧！



遊戲護照
GAME PASSPORT

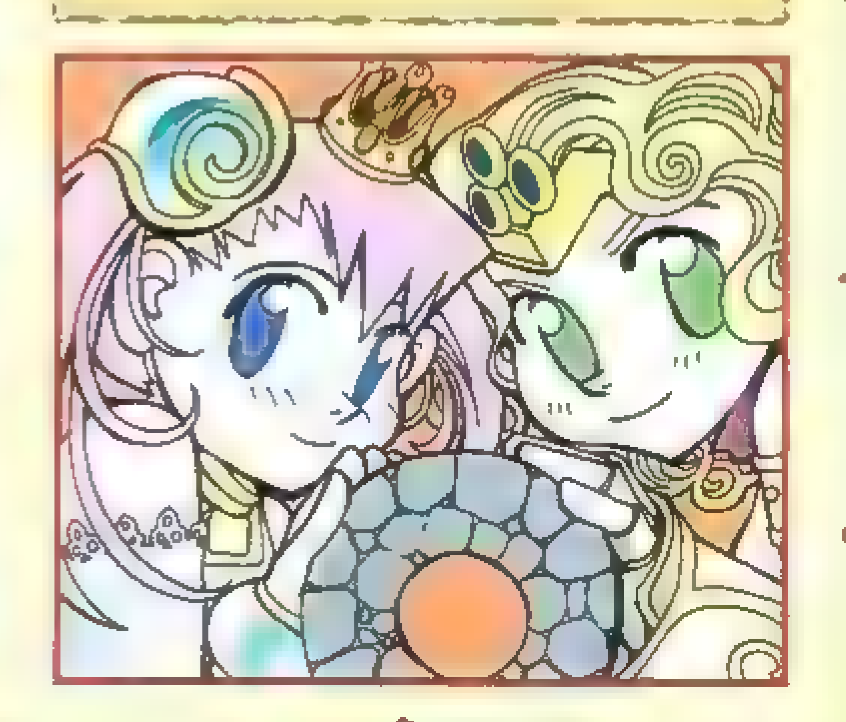


蒼龍少年

設計公司	遊戲家
發行公司	遊戲家
遊戲類型	角色扮演

- **操作** 介面設計互動性良好，人性化的設計相當不錯
- **耐玩度** 戰鬥設計頗有趣，部分支線任務可讓玩家多玩玩
- **劇情** 劇情長度普通，但有著中古日式風格的角色扮演良品
- **音效** 音樂與場景配合度極佳，頗耐聽，音效則普通
- **畫面** 全3D營造的世界，可用不同的角度觀賞美麗的世界

極佳的3D環境，人性化的介面，精彩有趣的戰鬥，若是ＢＵＧ可以少一點點，那玩起來就感覺更棒了

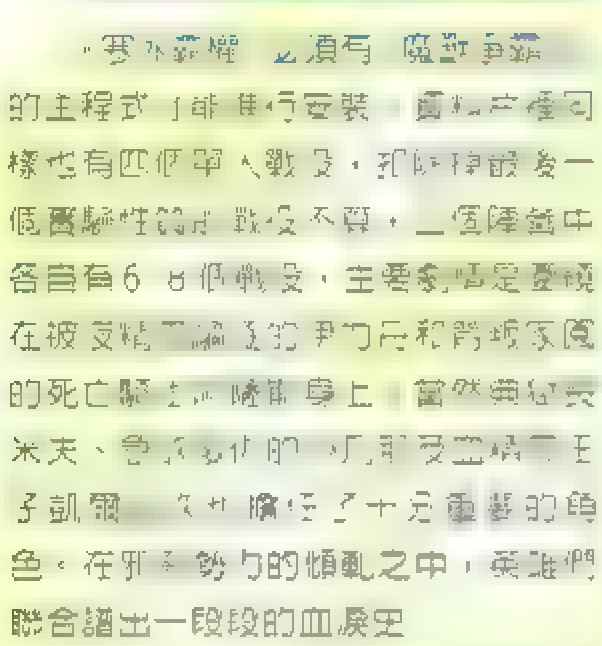




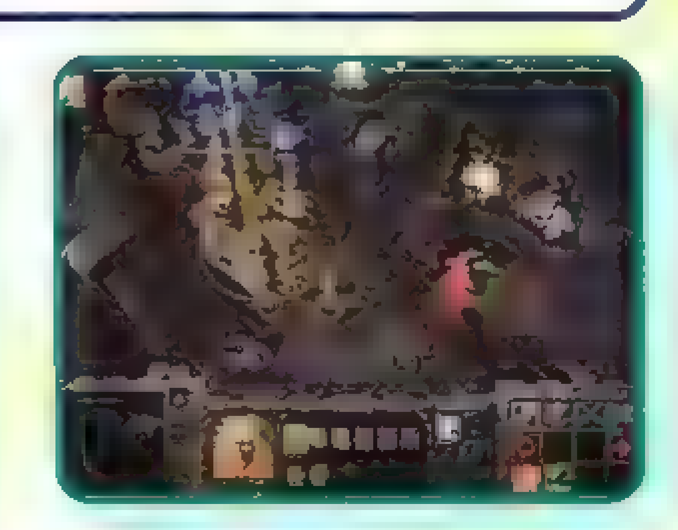
聖騎士—路易王

魔獸爭霸三：寒冰霸權

Bilzzard這次沒有讓支持者等太久，主程式到資料片的發行只間隔一年的時間，正好為人氣稍嫌下滑的battle.net注入了一支強心劑；果然在新英雄與新部隊加入戰場後，battle.net上又是一片腥風血雨。就讓我們來看看《寒冰霸權》是否為《魔獸爭霸三》這個已經接近完美的遊戲帶來更多的加分效果。



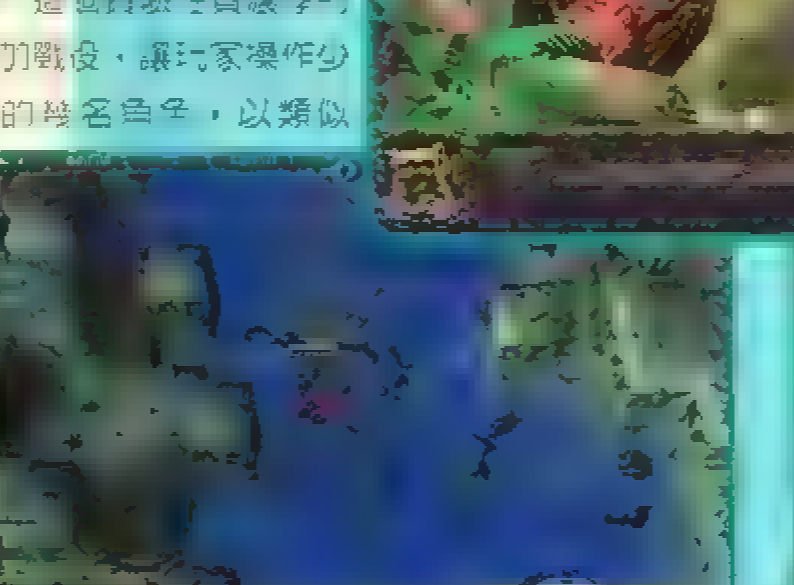




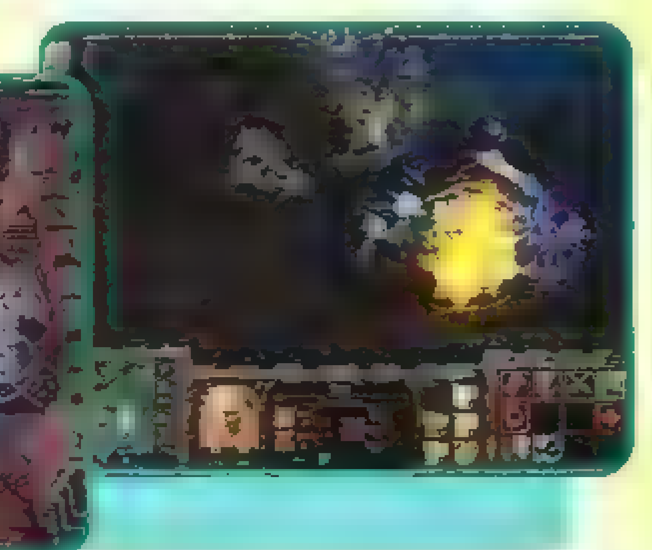
《寒冰霸權》必須有《魔獸爭霸三》的主程式才能進行安裝，[illegible]同樣也有四個單人戰役，[illegible]一個冒險性質的戰役不算，三個陣營中各自有6～8個戰役，主要劇情是圍繞在被[illegible]的伊利丹和背叛家園的死亡騎士[illegible]身上，當然[illegible]米夫、[illegible]王子凱爾[illegible]也擔任了十分重要的角色，在邪惡勢力的煽動之中，英雄們聯合譜出一段段的血淚史。

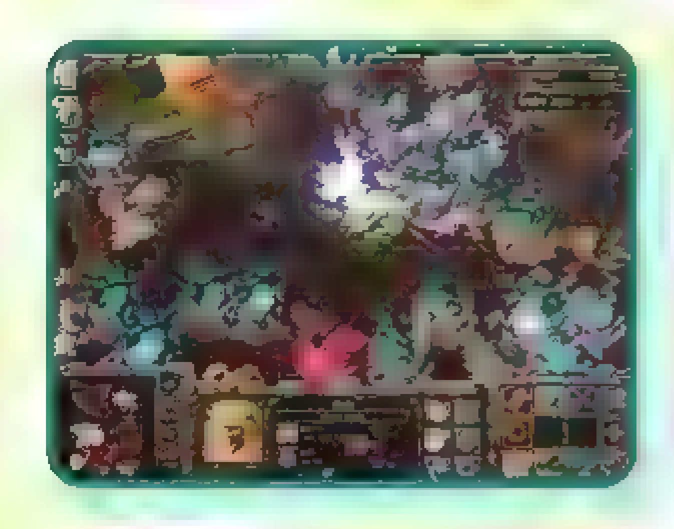
整個單人戰役仍保有一定的娛樂性，玩家常常得在不同種族間切換，假如您沒有玩過前代的主程式，最好能花一點時間熟悉各種族的運用方式，否則很容易手忙腳亂。由於任務設計十分精彩多樣，尤其[illegible]戰役裡隱藏關卡的設計更讓人拍案叫絕，整體的難度比起主程式可說是[illegible]很多，只是劇情方面仍然[illegible]了《魔獸三》的[illegible]，編劇[illegible]的[illegible]性，使得整個劇情走向[illegible]，[illegible]卻不足，比起《星海爭霸》的劇情表現仍有一段距離。

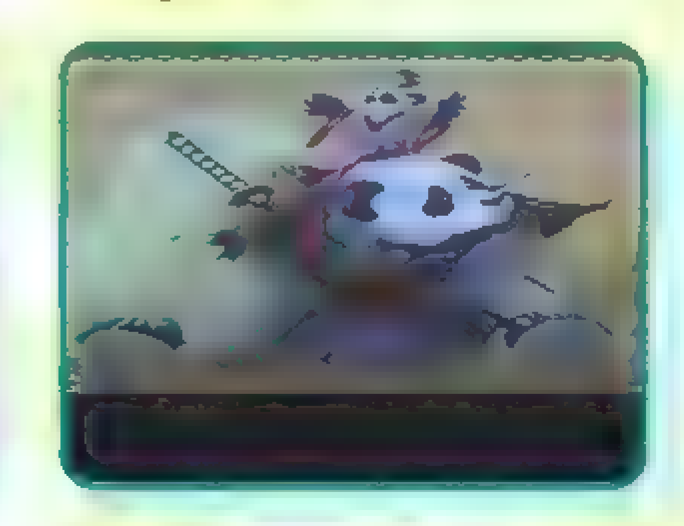
唯一在單人戰役中缺席的獸人陣營，其實是出現在另一個附加戰役裡，這個冒險性質濃厚的附加戰役，讓玩家操作少數的幾名角色，以類似[illegible]的遊戲進行方式在地圖上冒險，[illegible]一般的RPG，您所操作的英雄在殺敵的過程中會逐漸獲得經驗而升級，可以購買更換武器，可以接受任務完成任務，地圖上的敵人也會不斷重生讓您練功，只是這類[illegible]的RPG[illegible]，[illegible]，也足以讓人在遊戲過程中[illegible]。不過在進行多戰役的過程中，路易士[illegible]體驗到即時戰略遊戲以RPG的[illegible]性，可以預見的是未來Blizzard[illegible]在[illegible]的領域有所發揮。



如前所述，每個陣營在資料片裡都各新增一名英雄，除了[illegible]，各英雄的能力都大[illegible]異，對戰[illegible]的影響反而不如新部隊高，這些新部隊包括[illegible]魔法兵種、強化空軍單位、地面的肉搏部隊或大炮等等，幾乎都是《魔獸三》裡各陣營一些常用戰術的剋星，也大幅改寫了多人連線的對戰守則；只要加入少數的新部隊，就可以衍生出各種不同的進攻與防禦方法，甚至二代中令人懷念的[illegible]部隊，在某些關卡中也會出現，此外，在地圖上也有一些中立的英雄角色可以徵召，尤其在中國[illegible]的[illegible]更是[illegible]人注目，這些新角色或多或少都增加了遊戲性，能夠在全球性大規模的破壞發生之前成功扭轉局勢，玩家在遊戲中所扮演的特工，因執行任務而捲入一場恐怖的政治陰謀，被迫不得不借助IGI機構的資源，從事抵擋有心破壞和平的陰謀人士再度蠢動的諸般任務，進而粉碎政治野心份子遂行所謂的妄想。









另一個在資料片中明顯的改變，是對金礦仰賴度的減少及對木頭的[illegible]增加。在這些因素的影響下，[illegible]以在更短的時間內集結出一匹[illegible]的強力部隊，也讓對戰的步調更加緊湊。而clans[illegible]可以讓你battle net上尋找志同道合的朋友來成立一個氏族，氏族可以擁有私人的聊天室及排名系統，讓你跟其他氏族[illegible]比賽。在[illegible]Tournament的比賽[illegible]都要在30分鐘內結束。當然，[illegible]的多人連線地圖[illegible]一定要的啦！[illegible]地圖編輯[illegible]劇情[illegible]地圖編輯[illegible]的功能，提供玩家[illegible]自行設定任務，[illegible]或製作地圖讓其他玩家[illegible]戲，[illegible]地圖都可以在網路上找到。



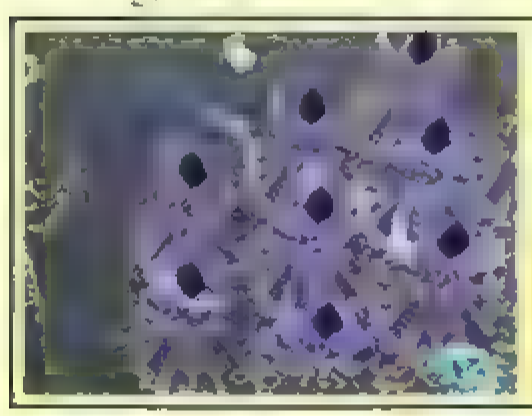
在畫面上，[illegible]《寒冰霸權》[illegible]魔獸[illegible]，[illegible]過很明顯[illegible]更加細緻了[illegible]，讓這些新[illegible]擁有[illegible]的外型[illegible]整體表[illegible]令人讚賞。



跟Blizzard以往的遊戲一樣，一旦[illegible]資料片的新部隊，就很難再回頭去玩主程式的對戰。縱使《寒冰霸權》的單人戰役有著過於[illegible]的缺失，但新增[illegible]各種[illegible]完美的[illegible]的缺憾。一套好的資料片最主要的目的就是強化主程式，這點《寒冰霸權》的確[illegible]，已經擁有主程式的玩家們不容錯過。

遊戲護照

GAME PASSPORT



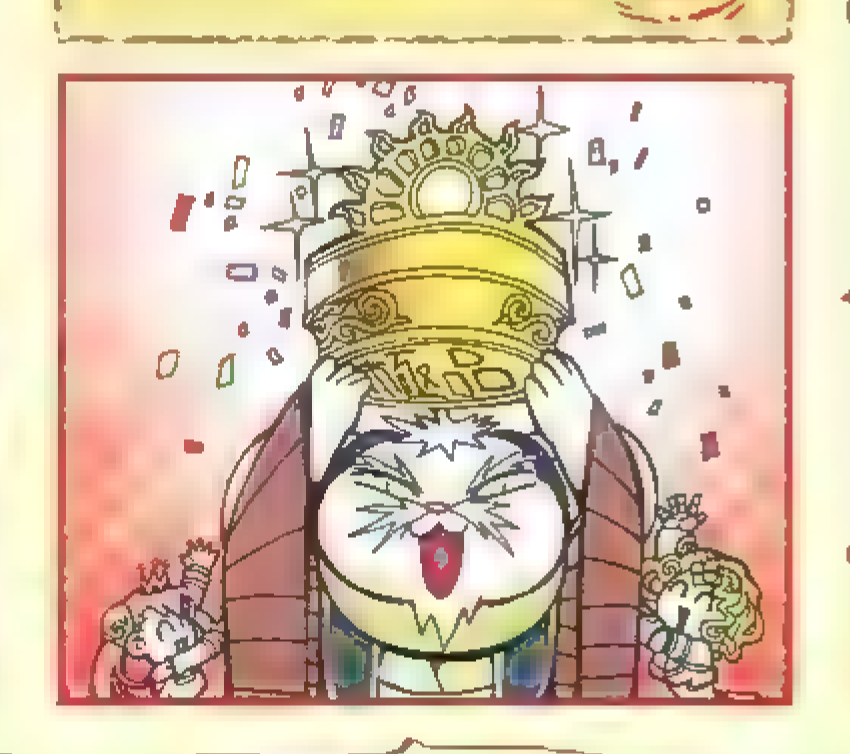
魔獸爭霸三：寒冰霸權

製作公司	Blizzard
發行公司	[illegible]
代理	[illegible]

- **操作**：沿襲[illegible]，[illegible]的操作方式，[illegible]易上手
- **耐玩度**：各陣營都多了新的英雄與部隊，多人對戰[illegible]
- **劇情**：人物刻畫過於極端，劇情走向[illegible]
- **音效**：各陣營與背景音樂風格[illegible]
- **畫面**：畫面[illegible]，聲光特效[illegible]

華麗的戰鬥畫面效果與平衡的兵種設定讓《寒冰霸權》遊戲[illegible]。縱使劇情略顯薄弱，這個資料片足以為原遊戲增添不少光彩

極品







漫遊者的旅店

線上遊戲即時報導

住宿明細

「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點，包你有賓至如歸的感覺。本店不收現金，也不接受刷卡，只接受提供一則你的小故事，歡迎多加利用」

只要是所有的網路遊戲或是連線對戰遊戲，像是仙境傳說、天堂、魔力寶貝、石器、天翼之鍊、A3、神之領域、奇蹟、深邃幻想、軒轅ONLINE、神州、魔獸爭霸三、暗黑破壞神2…等，都可以在此投稿。趕快來一展你的文章才華，將你在遊戲中不管是快樂的、有趣的，或是感傷的經歷、活動寫出來，刊出後將會得到經驗值和優渥的S幣，來稿請寄至　　即可。

PS 有圖片的話更好，圖片盡量加註說明(免得不熟的遊戲不懂圖片意義^^")。文字檔中請註明如遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料，視遊戲的不同而略有改變。

魔力寶貝 Ver2.0 龍之沙漏

消失的歌手

台灣雙子－瘋狂鋼鐵者 王宮弓箭手

冒險者/許崇邑　30P/900S

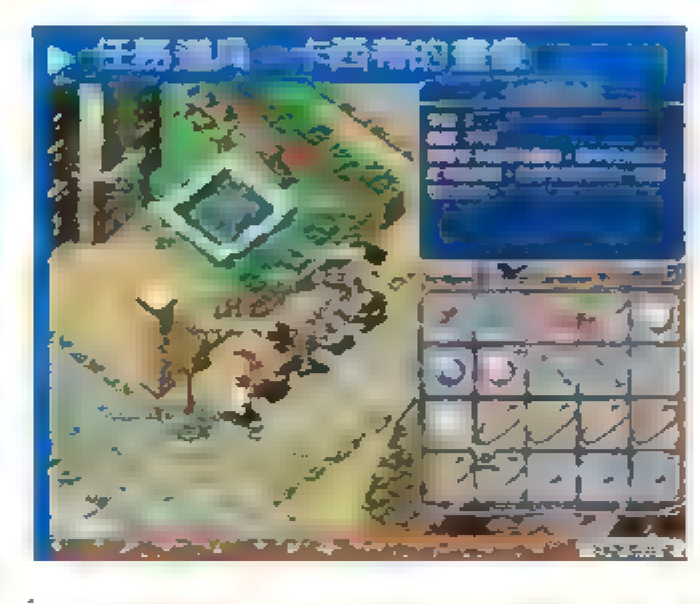


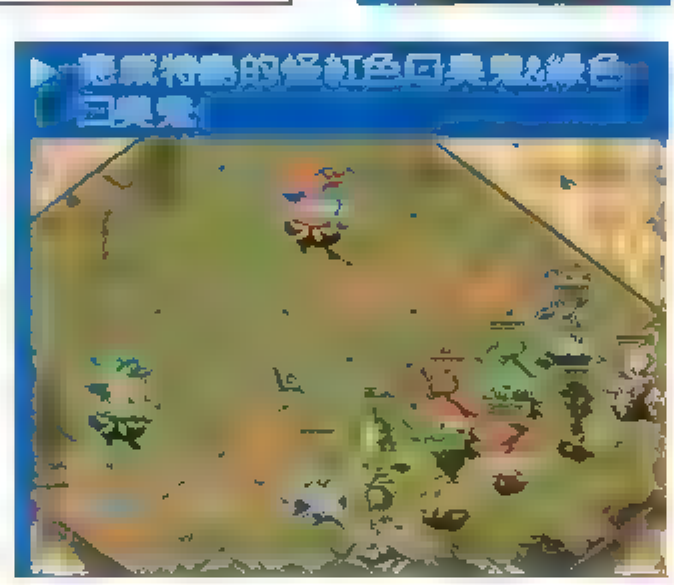
我想解這個任務已經很久嘍，[redacted]目，結果……(消音)，欲知詳情，往下看就對了。



音樂之都~尼維爾海村

解這個任務首先要前往尼維爾海村，它是德威特島上的一個小漁村，民風淳樸的小村莊，為何會籠罩著一股肅殺的氣息，聽當地居民說，好像是與巴格達有關吧！回歸主題，我們一行人來到了卡西蒂的家，看見一位帝法德先生，





這時我們一行人嘴裡正在哼著小曲，使得帝法德想起了一些往事，他說：「以前他女兒整天就只會唱歌，什麼都不做，於是就罵她幾句，她女兒便就此離家出走，再也沒有回來過了」。帝法德悔不當初，希望我們幫忙找尋她女兒的下落，既然你都開口了，我也不好意思回絕，於是我們就答應幫忙找人了。但人海茫茫如何找起阿，這個時後帝法德拿出了重要的線索「卡西蒂的畫像」(早說咩，害我緊張了一下)。

▶任務道具—卡西蒂的情報

人海茫茫何處尋

德威特島這麼大，有多大？這·麼大，要如何找呢？這時候聽到了些小道消息，在某某地方好像有人看到卡西蒂喔，於是我們這群人立刻趕往他鄉…不是，是目的地，聽說這個人只有大白天才會出現在那裡，我們頂著大太陽再趕到了一處林木茂密的地方，找尋此人的蹤跡，果然不負眾望，找到了，他一眼就看出那是卡西蒂的畫像，他的手指指向西北方的「里歐皮多洞窟」，他說好像在那裡見過卡西蒂，得到了卡西蒂的情報後，我們便整裝出發，踏上征途。

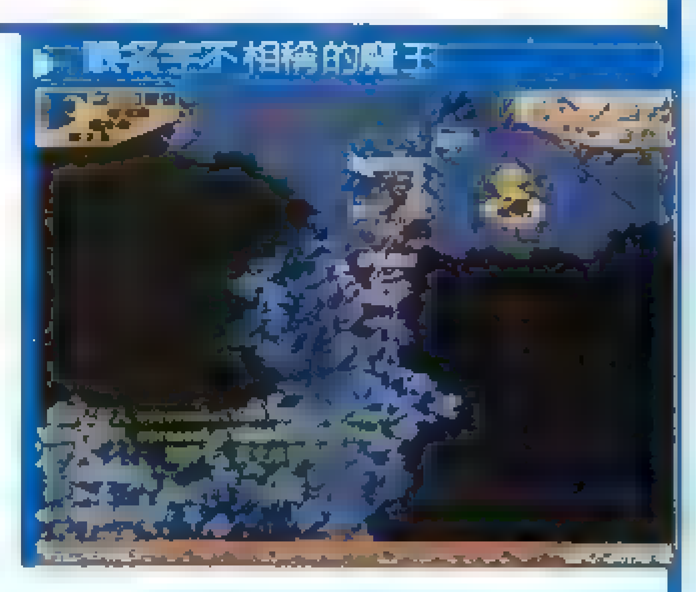
挑戰魔王

要進入里歐皮多洞窟時，發現門口有一個路霸擋住了我們的去路，他要求每位玩家拿1300元的過路費才肯讓我們通行，沒人要繳，因此我們只好拿出金幣來給他，等找到主人再來痛扁他一頓，於是我們順利的進入了里歐皮多洞窟。進入後要先尋找隨機傳送水晶，找到後正式進入迷宮，這裡就是勇者練功聖地之一"里歐皮多洞窟"，裡頭的怪有哥布林、紅帽哥布林、水果蝙蝠、貝殼炸彈、地獄看門犬及虎人，等都不難，但都是成群結隊，所以還是會花點時間，一路搖搖晃晃的來到了地下16樓，終於與魔王見面了，他的外型居然是"大隻哥布林"，真是讓我笑翻了，原本以為魔王應該雄壯威武，結果，哈哈，言歸正傳，專注的與魔王決一生死吧！GO～。

魔王本身雖然不會很強，但他身邊的水果蝙蝠各個都有絕技，牠們的風刃讓去令人吃不消，還好隊上有可愛又有愛心的傳教士幫忙補血，否則後果不堪設想。魔王身邊的哥布林，防禦戰術發揮到極至，想要KO他們可不是一件容易的事，我們一開始還殺對我們又有威脅的水果蝙蝠，之後就分工合作，有人殺難纏的哥布林，其他人就猛攻魔王，不出一刻鐘的時間，魔王就俯首稱臣了。



▶傳送水晶



▶跟名字不相稱的魔王



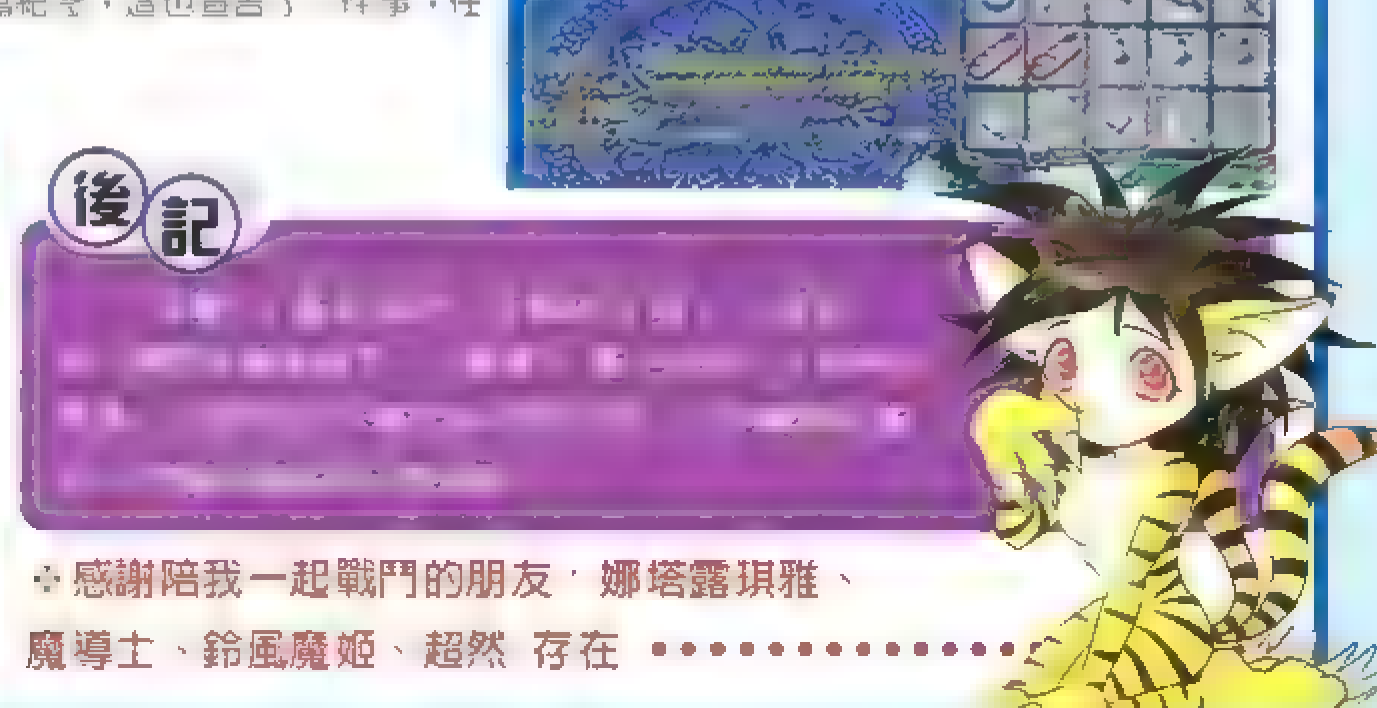
▶可惡的路霸

愛唱歌的女孩

在這里歐皮多洞窟，有一群真心喜歡聽卡西蒂唱歌的人，卡西蒂向我們表明說不願意跟我們離開，於是也給了我一封信，要我轉交給他的家人，我們道別了愛唱歌的女孩卡西蒂，再次朝著尼維爾區村出發。我們這次經過邦妮黃金海岸，景色非常的宜人，蠻適合談戀愛的喔^_^，等去他讀過了卡西蒂寫給他的信後，他說卡西蒂既然過的很好，他就安心了，於是他把卡西蒂之前練唱用的樂譜跟用過的耳環送給我們當紀念，這也宣告了一件事，任務完成囉^^~



▶卡西蒂本尊



魔力寶貝 Ver2.0 龍之沙漏



痛扁阿卡斯

牡羊 — 暴行 — 王宮劍士

漫遊者/痕月 | 20P/400S



隊伍陣容

- 炫風音速：格鬥家……一路上幫他不少忙就幫我走這段路的人
- 清靈：主教，本隊貢獻最大的補血主力
- 魔力寶貝：弓術師範，從打麵包(註1)就一直一起奮鬥的好……
- 水風之月：魔導士，據了解是因為他是法師才好心……他來的𥚃人
- 痕月：王宮劍士，就是我本人……不過仔細看我的等級是最低的一個



招募痛扁阿卡團

話說7/27日，一個艷陽高照的下午（真的好熱阿），在南門PP場旁邊的版版上的2個人就速度跟我搭……，因為扁完了麵包的關係，所以在這一天準備去痛扁阿卡斯(好久以前就說好了，但是……要扁?沒人手怎麼扁阿@@"，所以我們2個開始翻身上的名片……終於，被我們找到了^O^，因此，痛扁阿卡團正式告告勇勇的出發"、會不會有點太草率阿@@"！





阿斯提亞神殿與毀滅之村

……人發現了……「罪惡」……「實踐」糟糕了……，到了阿斯提亞神殿也發生了一點小插曲，就是我竟然忘記上2樓的路在哪裡了@@"。

……迷路了拜……

……那……

「炫風音速」＊＊＊＊＊＊＊

於是帶隊權就轉到了音速身上（那我是做啥的=　=?），跟在2樓的神官布……後，我們的……(我們什麼……)，再跟……的傳送石講話後，就來到了毀滅之村，咱們一行人便快快樂樂的走向……@c@，一路上光邊走邊聊，也摘錄下了幾句廢話……

「炫風音速」以風神之名開啟每路

……以光明開啟每路

……= =

「炫風音速」我是傳說中……者了～

魔力寶貝……

……是傳說中的……

「炫風音速」……

……就這樣一行人便快快樂樂的來到了風鳴之塔。

風鳴之塔



因為音速最近的遇敵率了…跟我比起來差太多了^"，所以一路上暢行無阻的走阿走！這也是一路上的廢話摘錄…

水風之月：死風a

炫風音速：矮子必勝

水風之月：寶寶說 如果打贏阿卡勿話他會陪你一晚……

炫風音速：有屁快放 現1分鐘

魔力寶貝：＜你的……

炫風音速：……

水風之月：……

……寶貝：答晚我們乃一起扁他

水風之月：……"

魔力寶貝：好那……"

走阿走，就乃到了阿卡斯的面前^"^、好快阿，才半小時不到)



對決阿卡斯

阿卡斯：不知死活的小蟲子・・・乖乖被我的火燒死吧・・・

咦？怎麼有人先打闇影（我們的順序：幻→闇→陰→旋）"冰風之月"：不是先打闇嗎= =？痕月：幻拉~ =

碰碰！

"炫風音速"：哇～

音速……被打的半死不活了@@"

"炫風音速"：我休息

"炫風音速"：你們保重

當然，身為沒啥戰力的人當然水就開始亂丟拉（註2）@@"，呵呵…被我補回乃了，不過…另一個慘劇發生了，我們的法師趴了@@"。

魔力"寶寶"：巧克力趴了（註3）

眼看影子一個一個趴，我當然就叫主教開始行動了

痕月：讓你復巧克力= =

痕月：我幫丟水@@"

把巧克力復活後，影子趴光了，麵包魔也差不多乾了。

"炫風音速"：換合擊武器

傢伙架出乃後 10個人衝出去！

- 第1次：合擊人數10人，損血量27XX
- 第2次：合擊人數10人，損血量28XX就在
- 第3次的時候……第3次：合擊人數10人，損血量38XX

驚人的一幕@0@，阿卡斯……竟然噴掉了@@！！

"炫風音速"：哇￣▽￣||

"曉雲"：= =噴了

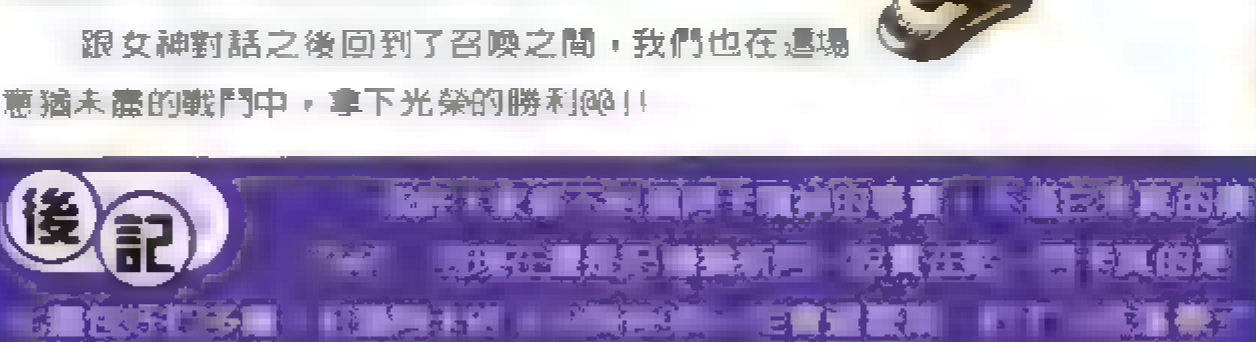
魔力"寶寶"：呃= =

"冰風之月"：耶"噴了= =

……飛了@@"

……幹的好・・・不愧是傳說中的勇者・・・但是總有一天我一定會吸乾你的魂的・・・

跟女神對話之後回到了召喚之間，我們也在這場意猶未盡的戰鬥中，拿下光榮的勝利@@！！



註1　麵包=佛利波羅，是打阿卡斯之前必打的王

註2　當初怕沒傳教跟來，所以我帶了8組的水（3組+400的，5組+300的）跟3組壽喜鍋（魔+600）@@"

註3　巧克力=冰風之月的本人（叹立克）的外號

魔力寶貝 Ver2.0 龍之沙漏

情人節任務

冒險者／彎刀逍遙劍　　10P/200S

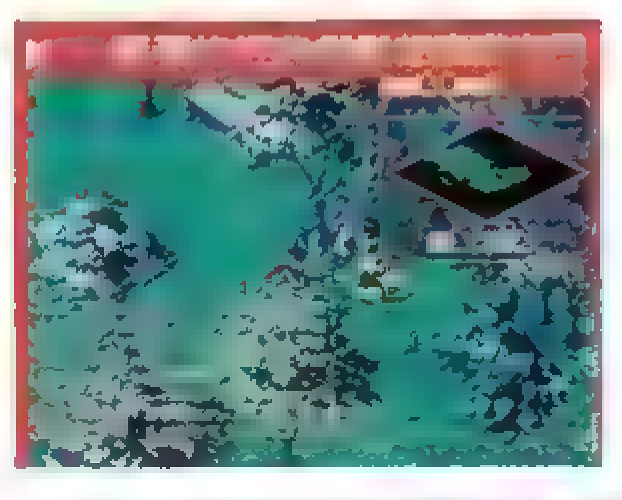




好不容易從學校回來，馬上打開電腦飆魔力，這時發現要更新，突然想起在官網看過說今天有情人節任務（編按：上個月初的農曆七夕）。所以，一登入馬上打開名片簿找人陪我去，剛好老友＊星空"弓箭手＊在線上就叫他陪我去了。

照著官網列印下來的更新內容，得知有2條路線，分別是情人路線和去死團路線（限2個人破，2個男、女也行），經過討論後決定破去死團路線。我和她到了亞諾曼城的中情局（126.92），到裡面和王瑪麗說話，選擇找李美賓，跟他說完後，便傳送到了通道裡，走阿走著，到了一個小村莊外，得知這裡是約會勝地，李美賓要我們破壞情人們的約會。

在路上走著會遇到些15~18級不等





的小情人，還好他們都不會攻擊，走沒多久就看到2個遊戲人物，我便很好奇的去和他對話，沒想到，戰爭就這麼開打了，兩個人都30級=.=。還好，他們只會補血不會打人，在路上繼續走，看到了劉文聰&永恵（要在情人節大開殺戒嗎？）、傑克&羅絲（鐵達尼號再現？）、杉菜&道明寺（流星花園3？）、小燕子&永琪（天上人間？）。到了後面，看到史蒂芬和他的情人，史蒂芬看到我們就說：「看到你們肯定就是搗亂情人節的去死去死團！」，接著，一堆中情局幹員就跑出來，還好＊星空"弓箭手＊會亂射，一下子就清潔溜溜。走到更後面，李美賓看到我們就說：「你們真沒用，讓史蒂芬跑了，我還撿到喜帖，你們看。」，看看喜帖，主婚人是麥當勞！和李美賓說完話之後就回到中情局了，李美賓給了我們呼叫機就叫我們走了，真不知道要怎麼用，上面都沒有訊息。不過有一點我覺得很奇怪，都是中情局的人，為何要反目成仇？

三國演義ONLINE 激戰長坂坡

過五關斬六將隱異登場

天一 藍寶寶 武士

漫遊者/藍寶寶

40P\800S

以小弟對三國的熱愛，在這裡一定要推薦一個大家非解不可的任務，那就是「過五關斬六將」任務！它可以說是三國BOSS級任務中的經典之作啊！看看我的歷險記吧！



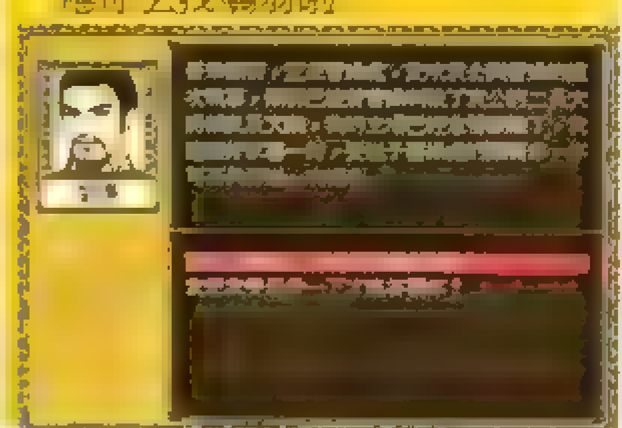


解謎裝備大剖析

當初看官網上公告寫說要開放「過五關斬六將」時，我心中的第一個念頭就是「我要解～～！」如同超涼無糖口香糖的新娘一般急切，因為我是個70多級的武士，不解這個怎能顯出我玩三國的成果呢？

出發前的第一步就是要檢查裝備，現在玩三國的人都知道，玩哪種內容就要穿什麼裝備，要玩盟戰要PK的當然以法防為主，而解任務當然是物防越高越好。不過這種觀念最近有了改變，因為「打得痛不如打不痛，打不痛不如打不到！」，迴避系的裝備最近開始大受歡迎，包括迴避率10%的絕影之石，一人可以帶三顆，30%ㄟ！如果加上穿的裝備，最高可以有60幾%的迴避率，這表示敵人打你三下，大概只會中一下喔！面對一大堆敵人攻擊的時候，迴避率高的裝備是一定要的啦！表列就是小弟準備的武防，僅供要解的人參考一下：

▶ 可憐的劉備，差點和顏良文醜一樣死在關羽手上，算啦，答應你去找關羽啦！



類別	防具名稱	物理防禦	物理迴避(%)	術法防禦	術法迴避(%)	其他屬性
頭部	白蛇頭盔	16	5%	0	3%	
身體	白蛇戰鎧	25	5%	0	0	
戒指	珍珠戒指	8	8%	0	0	
項鍊	焰火項鍊	5	5%	0	0	物攻威力+5%
鞋子	白蛇寶靴	10	10%	0	0	
寶石	絕影之石x3	0	30%(3顆)	0	0	
總和						物攻威力+5%

劉老大你到底在那兒

帶好了我的裝備，為免夜長夢多，我邀請一位仙君做我的幫手，他先幫我解完之後，我會給他某些好處，任務開始啦！由於任務剛剛開放，所以一切都是一個謎，連該觸發誰，或是在什麼地方觸發、觸發時間等等，大概除了遊戲企劃之外沒人知道吧！

▶ 第一關秦琪還沒出現，小兵就衝出來圍毆我，我的隊友快來幫忙啊！





▶ 我打王，你打小兵，這種分工合作，真是天衣無縫啊！



於是我和我的仙君隊友決定分頭進行，他負責尋找大地圖，我負責找各城池內部，這個分工其實不是很公平，因為他騎馬在大地圖上走一圈大概不用半小時，我一個城池走遍大概就要十分鐘，不過看在他要幫我解的份上，我就先答應他唄。

結果一連找了15座城池，用了15次神行符，花了一個多鐘頭找遍所有通道、房間、可能隱藏地點，就是沒有一丁點過五關的蛛絲馬跡，疲累的我就問我的仙君隊友：「哈囉，你那邊進展如何？」結果他……，竟然給我離線！無計可施之下，只好繼續找城池內部，其他的等待他回來再說。

終於讓我查完城池部分了，得到的當然是令人失望的答案，因為沒有一隻NPC可以告訴我關公在哪裡，五關在哪裡。幸好隊友回來了，他說他剛有事，連理由都懶得想……，算了，大家一起找吧！這回運氣不錯，一下子就找到了，原來觸發這個任務的NPC就是劉備，他的位置在汝南城外附近的一座橋旁邊，要尋找他的義弟關羽，因為他在袁紹那裡，差點因為關羽大破白馬之危而送命，再不找回關羽，總有一天劉備會被害死，好理由！於是臨危受命的我，過五關斬六將開始啦！

過五關高手發威瘋狂屠殺

進入過五關斬六將場景的地點是在繼續向西邊走的一個渡口，一進入之後，一堆兵跑來圍毆我，其中有一隻騎馬的BOSS，叫做秦琪，我是到後來才知道，這人在三國演義中的過五關所把守的竟是最後一關，不過我沒多想，先打再說

我和隊友分工合作，我打王他滅小兵，因為他會雷術，打起小兵可說是

▶ 一次出現兩隻王，還好有隊友幫忙，不然我就糗了！



▶ 忘了還有弓兵，他們射箭都快比王打得一樣多血了，快閃！



▶ 孔秀真的好大一隻，連他騎的馬都比我的高大兩倍！



易如反掌！其實這種模式真的省事許多，因為我只要專心面對BOSS，不用平白無故被小兵打，損失一大堆HP和補藥。就這樣一關闖過一關，雖然BOSS越來越強，殺一個所需時間越來越長，但是還好我的迴避夠高，再加上神兵利器「青釭劍」(物攻+200)，一連串闖了黃河渡口、滎陽城外、沂水關、洛陽城外和東嶺關等五個關卡，斬了秦琪、王植、卞喜、孟坦、韓福、孔秀等六人，這種大屠殺的快感真是讓我大呼過癮！

過了孔秀這關(孔秀超大隻，嚇死我了……)，又進入一個草原，關公就在這裡，關公一開始還丈二金剛摸不著頭腦，後來才知道是怎麼一回事答應我跟我走，回去找他大哥……「回去？」回去哪？不是直接傳送到劉備面前嗎？啊！！難道是……「再打一遍」！？

過五關寸步難行痛苦推進

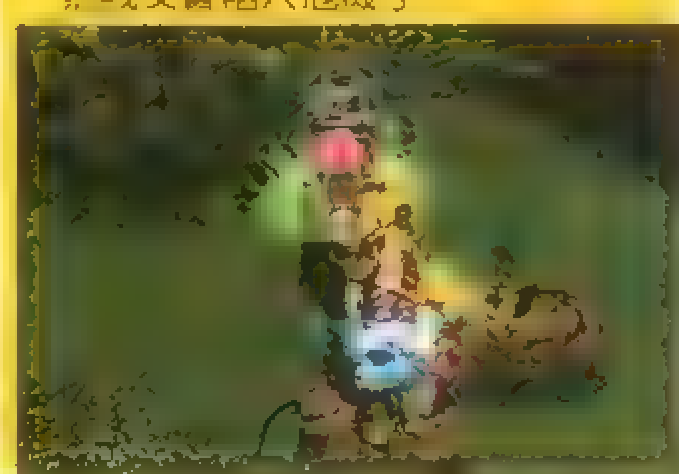
沒錯，就是再打一遍！[illegible]把關公帶走了，沒辦法再進入這個場景，只能留在孔秀這一關，[illegible]在孔秀這裡幫我一忙，[illegible]隊友如果隨我王過五關，也就會[illegible]任務失敗了！也就是說，剩下的四關都要由我獨自完成！

恐怖啊恐怖，沒有隊友加持的世界真是惡夢，雖然敵人打不太到我，但一堆人打我，我又只能打其中一人，真的[illegible]！幸好我的補品帶得夠多，這一關一關下來，好歹撐下來了，順利擊敗秦琪又進[illegible]！

▶ 關羽默默地跟著我，他大概也不會幫我打王吧，想來真是頭大啊……



▶ 還好我隊友還在孔秀這一關，不然我又會陷入危機了！



▶ 蔡陽攻擊力超強，我還能說啥呢，硬著頭皮上吧！！

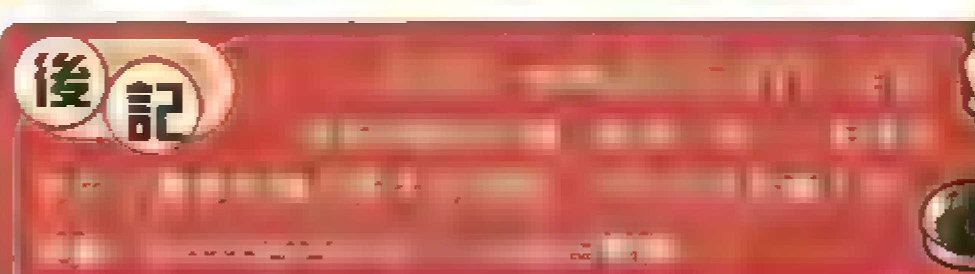


[illegible]老大翻臉[illegible]

過了黃河渡口我看到張飛叫罵，終於到了最後一關，張飛不分青紅皂白罵完之後，為了證明清白，我還必須解決掉最後一人，也就是蔡陽，原來蔡陽才是BOSS中的BOSS啊！兩人交鋒，我馬上能感受到他的威力，隨便打打，1000多的HP就沒了！我還能怎麼做？硬著頭皮上吧，終於終於，就在補將用盡的前一刻，蔡陽終於倒地，這一刻，我終於完成了[illegible]以來最最艱困的任務！！

▶ 最後一個步驟，別忘了回去找劉備討回應得的獎賞喔





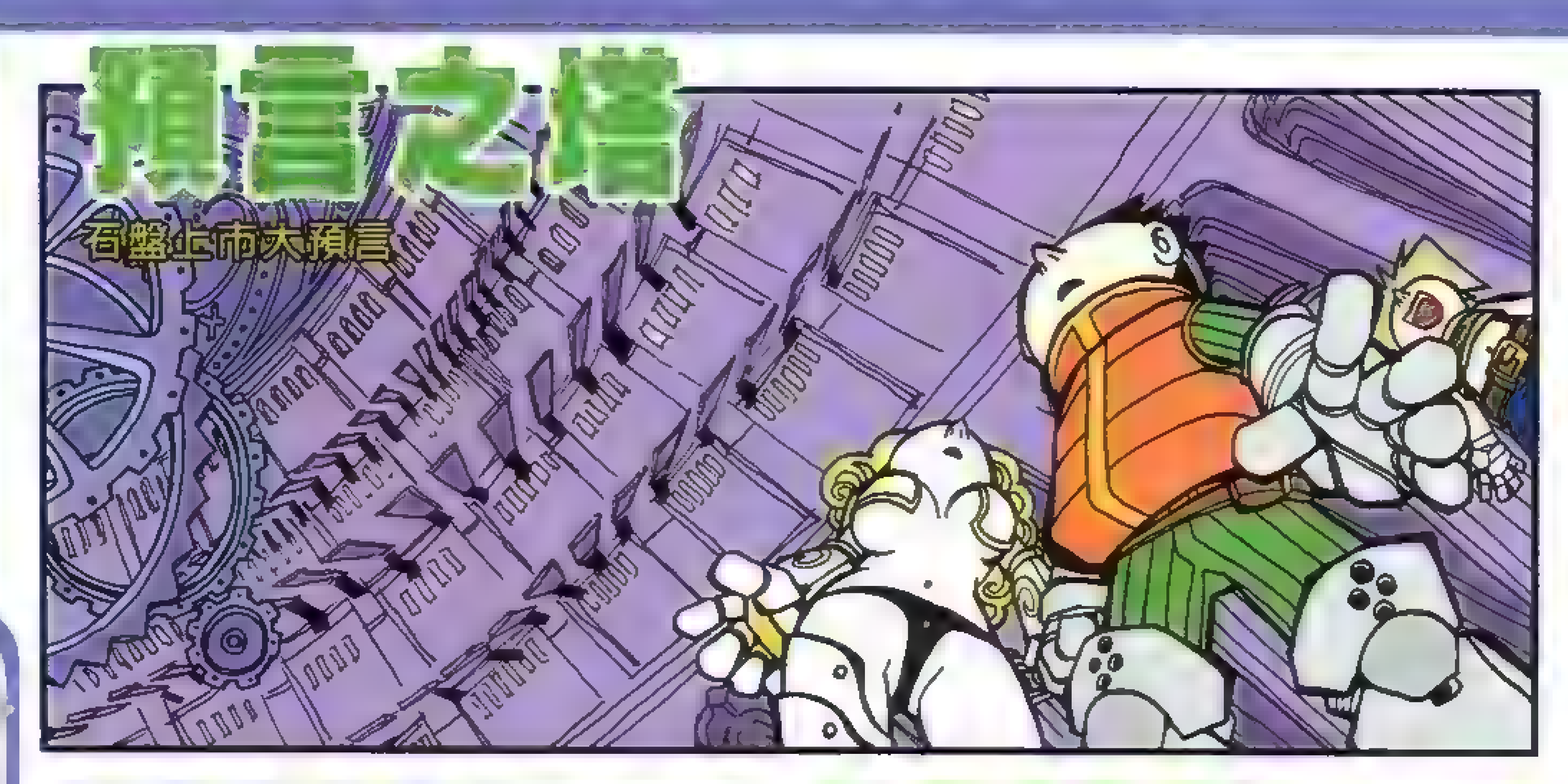
後記

[illegible]



預言之塔

石盤上市大預言



角色扮演《大預言》

遊戲名稱	售價	公司 / 8月
●如來神掌	未定	智冠
●天河傳說	未定	遊戲橘子

遊戲名稱	售價	公司 / 9月
●龍與地下城－灰鷹 中文版	[illegible]	英寶格
●暗黑破壞神 1.10 New Pack	[illegible]	松崗
●獅子心	未定	英特衛
●刀劍封魔錄外傳－上古傳說	未定	英特衛
●蒼龍少年（平裝版）	[illegible]	遊戲龍
●蒼龍少年（限量版）	[illegible]	遊戲龍
●仙劍幻境 水晶之魂	未定	京群超媒體

遊戲名稱	售價	公司 / 10月
●救世英豪 2	[illegible]	英寶格
●緋蒼幻想曲	未定	光譜
●奇幻仙境	[illegible]	TGL
●龍虎門	未定	亞博克

遊戲名稱	售價	公司 / 11月
●絕冬城之夜 黯影謎咒、資料片)	[illegible]	英寶格
●絕冬城之夜（黃金版）	未定	英寶格
●Heart of Stone	[illegible]	英寶格
●神鬼奇航	未定	英特衛

遊戲名稱	售價	公司 / 12月
●封神誌	未定	英特衛
●水風之谷二 中文版	未定	英特衛

即時戰略《大預言》

遊戲名稱	售價	公司 / 8月
●突變殺陣（中文版	[illegible]	英寶格

遊戲名稱	售價	公司 / 9月
●[illegible]	未定	英特衛

遊戲名稱	售價	公司 / 10月
●世紀霸業	未定	松崗

經營・模擬・養成《大預言》

遊戲名稱	售價	公司 / 9月
●冒險島物語（中文版）	[illegible]	英寶格
●Lock On Modern Air Combat	未定	英特衛

遊戲名稱	售價	公司 / 10月
●創業王 C E O	未定	光譜
●模擬企業 II 中文版	[illegible]	松崗

遊戲名稱	售價	公司 / 11月
●海商王	未定	光譜

遊戲名稱	售價	公司 / 12月
●Yager	未定	英特衛
●模擬樂園 2 資料片	[illegible]	英寶格
●鐵路大亨 3（中文版）	未定	英寶格

動作・冒險・運動・競速【大預言】

遊戲名稱	售價	公司
8月		
●毀天滅地		英寶格
●人民解放陣線		英寶格
●核武浩劫2(中文版)		英寶格
●大秦悍將		智冠
●人魔 中文版	未定	英特衛
●虹彩六號3 鴉之盾中文版		松崗
●決勝之日		松崗
●毀滅戰警		美商捷達
9月		
●光明征服者		英寶格
●四海兄弟(中文版)		英寶格
●大逃亡		英寶格
●吸血鬼之傷		TGL
●末日之戰	未定	優邦數位
●重返德軍總部 之敵後行動		松崗
10月		
●荒野大鏢客		英寶格
●辛巴達七海傳奇		英寶格
●夾谿3		英寶格
●少莫虫霸2－前進卡格達		英寶格
●危機最前線2		英寶格
●絕地武士3		松崗
●龍之崗資料片 雅典娜之劍中文版		松崗
●Blood Ryan	未定	英特衛
●殺手十	未定	英特衛
11月		
●魔鬼終結者3		英寶格
●浴血戰場 2004	未定	英寶格
●嗜血狂魔(暫定)	未定	英寶格
●CS2絕對武力之一觸即發	1190元	松崗
12月		
●Beyond good and evil	未定	英特衛
●Far Cry	未定	英特衛
●"War Hammer 40,000 AD :Fire warrior"	未定	英特衛

策略・戰略【大預言】

遊戲名稱	售價	公司
9月		
●黑獄大逃殺	未定	英特衛
10月		
●魔鬼戰將3		英寶格
●文明帝國3 一統天下(資料片)		英寶格
●魔獸精靈	未定	光譜
●魔法門之英雄無敵四 暴風前夕中文版	未定	英特衛
11月		
●魔法風雲會(中文版)	未定	英寶格

多人線上遊戲【大預言】

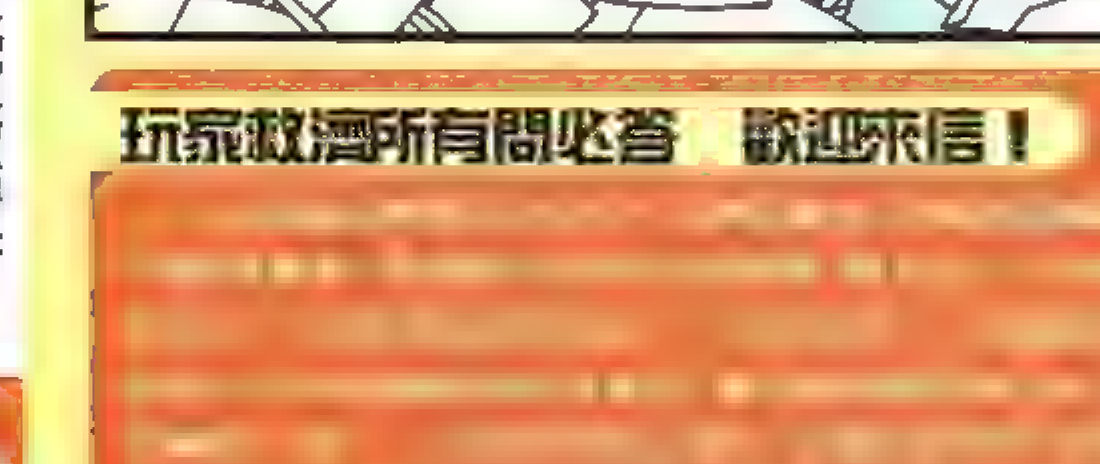
遊戲名稱	售價	公司
8月		
●棒球online	未定	東方演算
●亂雲online	未定	第三波
●傳奇online 奇城聖戰	39元	TGL
●水果星球Online	48元	數位星
●武士傳奇：攻城谷山	未定	傳奇網路
9月		
●新天上碑～華山論劍	未定	億泰利
●創世之光－伊凡那		樂陞
10月		
●戲谷撲克館	未定	第三波
●EI		遊戲新幹線
11月		
●迷霧之島 Online	未定	英特衛
●亂雲online	未定	第三波
●萬王之王2	未定	雷爵
●東方傳說ONLINE	未定	中華網龍

益智・音樂【大預言】

遊戲名稱	售價	公司
8月		
●鬼太富翁	未定	伊思儷超媒體
9月		
●空間		伊思儷超媒體



玩家救濟所有問必答 歡迎來信！



chief@swm.com.tw

哇！這回的回函真的，真的好可愛喔！害我猶豫了好久，不知道要不要寄，最後還是寄了，因為更想要「仙境傳說傾城之戰的攻略包」XD。

還有，寄回函的第二目的「沙雷納鏡盒」啥？我看不懂「歌頌文體」耶？是最新作文考題嗎？（我因為國文還被1/2，差點就被退學，看我錯字一堆……連退學的退都要查字典……，只要學「GOGOA」寫就好了嗎？那……

你們好，這是我「第一次」寄回函吧？這次的回函作的好棒啊！別家回函還要貼五元回郵，希望你們能愈做愈好！！

PS 我要伸沙雷納鏡盒……

◆小雲 50S 

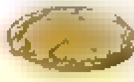


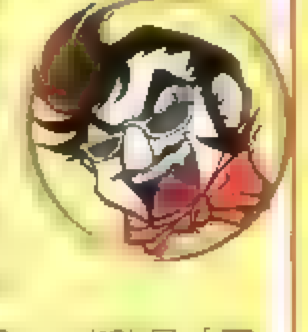
這……雖然符合歌頌文體，不過整篇等於承認你的文體師承於GOGOA，要知道，拍馬屁不但要有師傅，而且高等的功力要能不打草稿，所以，你師父若沒得獎，怎輪到做徒弟的你，總之，鏡盒給了創作出非GOGOA歌頌文體的人了，下回若要再伸，老編期待你自創一派，OK？

不過，你也不是毫無創意的，能點出 家雜誌回函要 讀者五元，不如我們軟世體恤國民就是整篇文章的精華了，老編先記你歌頌優點一支，下回來信時再一起算吧！

老編大大：你可不可以告訴老芋仔，寫個遊戲攻略別那麼“X”好不好？我承認上期幻想三國誌的攻略也整理的不錯，但不要多事在圖片下面寫一些無謂的話好嗎？舉個例子吧！子龍在長阪(土字邊)坡救阿斗時，不是有進入一個小遊戲嗎？他在下面寫的字就令我很不悅，有意見就換人寫啊！例如熾天使、或老編你也行啊！………（以下五千五百六十六字全自動刪去）

PS．激戰長阪、土字邊坡和幻想三國誌很好玩喔！還有三國霸業2，老編也去玩吧！

◆軒雲 50S 



哦～寫攻略還是老芋仔比老編行很多，老編試了十一年，從來沒寫出一本書，每每興趣一來，過沒下筆就在腦海中自動刪去五千五百六十六個字……老芋仔身為安德烈斯王國的 有名 騎士 有編號的騎士，比聖騎士高一級，可自行取稱號，也就是「草民」騎士是也 草民騎士，平賣與光榮之融合之義，這可是累積了無數的爬格子經驗值，戰功彪炳才成為安德烈斯的唯一有名騎士，有老芋仔在，老編只能走「賢者」 帳管那種 路線啊～～也許每個人喜好的文字風格不同，不過，老芋仔的風格，老編是蠻喜歡的有～

說起 國霸業2，除了遊戲本身不錯外，老編在 青上最喜歡的， ……就讓大家來猜吧！猜中 ，就給50S啦～

老編編編編　回音，

我有　些 Jv,.的問題要問　·

1　漫畫單行本2不是要發行嗎？9月了還沒出！（8月1日開始，每天都在7-11看

2　這的贈品又變少嚕！　偷懶喔！）

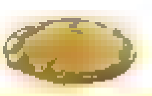
3　這期RO收集卡變了！雖然禮物變多了，但就不能馬上知道自己有沒有中了！　就不能收集！　一定要寄＞＿＜！！）

4　月藏大大，也有玩RO嗎？也在LOKI 1？

5　軟世的國民大嬸都好想要喔！可是都沒中！（我寄6期都沒中　我朋友一次就中嚕～）

6　老編RO的等級有多低？大約多少？（我23級初心者，不知要選升什麼職業呢？）

老編你做人最好了　　　，我最喜歡你的玩家救命所了！　　　好　給我沙雷納鐵盒吧！

◆聖職球球　50S 



1.　老編的腦袋處於　「程式目前運算中」狀態，造成一些Delay……　原因請見最後一題回函

2.　這……兩片光碟+兩張刮刮卡（不含點數的成本）花掉的錢錢，可以到7-11買三顆茶葉蛋了……居然……被說是偷懶……當然，老編懂你的感覺，和上期比等於少了兩顆茶葉蛋，三顆當然是不如五顆……不過，雜誌也不能每期都出四大放送的，難道　要固定每期不超過三顆茶葉蛋才不會被罵？從予良心予業這樣不行吧！送五顆時，我們會在雜誌寫「出四大放送，不買可惜」，但是送三顆時，沒人會寫「這期有點摳，請考慮一下再買」吧？所以，來吧……請罵我們有點摳，但別罵我們偷懶，謝謝。

3.　這就說來話長了，感觸良多啊～話說，從第一期送收集卡開始，有位國民把沒刮中的卡連同回函寄回來，應該是期望落空心情不好吧，寫了長長的一篇問候了雜誌社裡所有人的長輩……，讓大家頗為傷心……哎……其實人人都能信手得到的禮物就不是禮物了……不過，仙人仔細研究以後，還是覺得應該注重大家的感覺，也許，不應該用刮刮卡的型式提供給大家「即時的失落感」吧～所以上期改成把卡片寄回來抽獎，目前仍在研究既可抽獎又可收集的方式，請多給仙人一些時間吧～

4.　月藏大大有沒有在玩RO？老編真的沒想過也沒問過他。不過，看月藏大大在e-Joy　RO X RO特刊中，把RO連載畫書的有聲有色，老編心想，沒玩過應該畫不出來那樣的內容來吧！？嗯嗯……肯定是有在玩，說不定還很入迷……搞不好報名參加老編公會的就有他……這……請大家提高警覺，小心人妖啊！！

5.　看吧，活生生的例子就是有人中！所以說「運氣才是王道」，沒抽中的，怨不得老編滴～～

6.　老編是75級的劍士一個，不怎麼起眼的……為什麼75級了還是劍士？因為老編在等新二轉十字軍，沒辦法，老編就是喜歡拿劍又拿盾的感覺，既安全又威風～等一　新二轉再不開放……不幸練成了99級的劍士，大家別覺得太奇怪喔！真的不是老編脾氣怪個性差嘛～

你……整篇「幾乎」抱怨文，最後才開始歌頌來不及了吧！偏不給沙雷納的鐵盒！！老編的萬用手冊要就拿去，不要拉倒！抱怨退散啦啦啦～

TO老編　1　那個·　我們寄回去的回函，可不以用自己的字跡呈現呢？<這樣很有Feeling喔>

2　告訴月藏大人，他的單行本很好看，我有買～

3　順便恭喜我，學測考完了！！壓力沒了，可以光明正大看軟世，不用躲起來看了！

◆湯圓　50S



1　嗯嗯，原汁原味呈現大家寄來的回函，的確是不錯的點子，以往，老編在看到有些國民在回函上加了很多可愛的小塗鴉，就有一股衝動想回函掃瞄照刊，另外，也有一些表情符號老編打了半天打不出來，也曾很想把電腦砸了改用掃瞄省事……但是，除非掃瞄的很精細，把刊登版面放的很大，密密麻麻的個人風格的字跡，可能不是每個人能看得清楚的，雖然如此，既然湯圓的建議是好的，老編從下期開始就挑選一兩則字跡清楚，字體端正的來試試看喔～

2.嗯嗯，月藏大人每期都有在看回函，看到你的應該會很開心吧。

3.嗯，恭喜！可是偷偷看真的很刺激耶，老編比較喜歡這種感覺說。

……轉型發表抱怨文！

嗯，上次寫了個歌頌文，覺得效果還不錯，這次就來寫個抱怨文吧！

我對仙境同盟會有點意見，例如170期的『仙境寵物吱吱叫』只做了一半，接著就默默無聞了，半途而廢實在不好（雖然我覺得沒有人想看^^!）還有就是這期的「RO嘉年華」我覺得應該放到「遊戲劇場」上去，留下版面多介紹RO的攻略，密技…？，當我這期翻完了嘉年華報導，再翻過來才驚覺　哇？怎麼沒了！內心突然湧起一份失落感，抱著鬱悶的心情回到陰間（？）去了。（農曆七月要記得去拜拜喔！）

◆GOGOA　50S



說實在，老編玩遊戲從筆機一路走來，完全沙我寵物，所以，玩RO到現在，沒想過要養寵物，因為，那些寵物在老編眼裡，真的除了「吱吱叫」以外，沒有什麼大用。老編就曾看過別人帶寵物，明明在打怪，它就偏要說：「主人，你要出門多作運動啊！」它那主人明明坐著休息，它又說：「主人，趕快休息一下啦，才不會太累哦～」，一會兒：「主人，你餵我的好飽哦」，才不過一陣子：「主人，人家好餓哦」，吵到老編真想提劍過去一劍劈了它，讓這世界回復平靜啊～言歸正傳，「沒人想看」的專欄原本是「有人想編」才出現的，可是當既「沒人想看」又「沒人想編」時，這專欄就人間蒸發了，這很正常，是雜誌編輯功夫中的不傳之秘。雖然這次砍專欄不是老編下的毒手，但是，下毒手的人有老編之風範～值得好好栽培栽培，嗯，考慮把他送到海峽彼岸去辦雜誌，嘿嘿。至於仙境同盟會的「RO嘉年華」活動報導為什麼不在遊戲劇場刊登，主要是因為這兩個專欄的負責人不同，仙境同盟會是阿雷斯主持的，由於這次北中南三場「RO嘉年華」的報導素材太多，事前便決定獨立出來做專題報導，所以，就決定放到仙境同盟會中了，結果，素材還是多到塞不下，從那幾頁文字變小、圖片濃縮的情況來看，相信大家都看到阿雷斯努力擠稿的痕跡了，不錯不錯，真的值得好好栽培栽培，嘿嘿～

[illegible]

暑假就快要結束了，一想到開學後就要把game打入冷宮～就有點於心不忍，不過我不會也把「軟世」打入冷宮的啦
看到這期的「攻略圖書館」，說到「仙3」的迷宮竟然還有秒數限制，現在小小覺得我們玩家們真是太……越難的遊戲竟然評價越高～我看我還是在家裡乖乖打「大富翁」就好了～～^_^

◆小小 50S

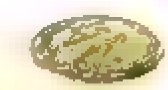


一個遊戲大作之所能歷久不衰，它的續作是必須與時並進的，也就是在傳統的根基上持續地嘗試創新，至於仙3的評價如何，人人皆有看法－老編有老編的看法，不過老編的看法不值一晒，所以雜誌不會刊，呵呵。老芋仔有老芋仔的看法，也是我們軟世能夠推上檯面刊登出來的看法，老編在此不再多言推索老芋仔一遍，請大家看過給予交流指教，老芋仔也有留email的。至於小小你，老編覺得你可能比較適合「益智遊戲」，再來信約個時間，和老編上網打打撲克牌吧！

[illegible]

老編："不准在遊戲裡交朋友"啥？當我第一次聽到這句話，有點小不爽。這是我父母跟我說的……可是玩online game本來不是就要交朋友嗎？大家一起練功、打寶、哈啦～等‧‥‥～>"<～我該怎麼辦～老編～Help me！！～
ps：我的S幣到目前為止過多送來せ……=.=

◆蓮 50S



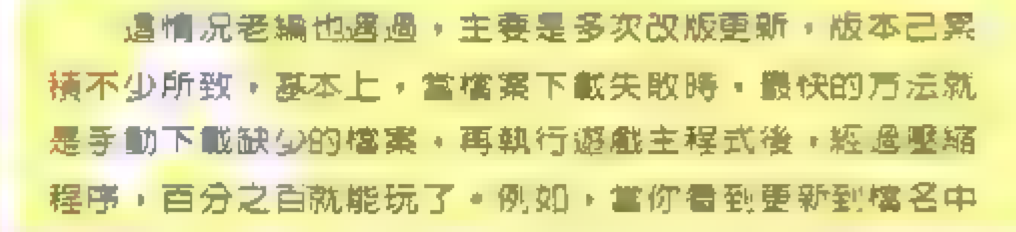


這簡單，加入老編的公會吧！老編帶的公會絕對禁止沒禮貌，也就是「非禮」的行為通通不行，跟你爸媽說有老編在，他們會放心吧！　唔～就是因為有老編在，他們更不放心！？那‧‧‧
叫你爸媽一起入公會，老編收全家福呢！！唔～這樣妳玩不下去！？那……老編無話可說，幫不了忙了～
PS：快了，請寬限一點作業時間，老編欠的通常比別人欠的慢一點…………

[illegible]

為什麼我玩RO的時候都不會更新失敗，直至改版成『傾城之戰』才出現下載失敗等，我去問過同學，他們也說下載失敗，後來我有去問GM，但還是不行不知老編有啥辦法來救我們呢？

◆亞修 50S



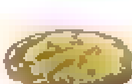
這情況老編也遇過，主要是多次改版更新，版本已累積不少所致，基本上，當檔案下載失敗時，最快的方法就是手動下載缺少的檔案，再執行遊戲主程式後，經過壓縮程序，百分之百就能玩了。例如，當你看到更新到檔名中有「07-14」的檔案而下載失敗時，因為RO的檔案命名是以日期來排序，「07-14」代表是7月14日的更新檔，因此，手動下載該檔案與之後日期的檔案，全部搬到遊戲的安裝目錄裡就行了。至於檔案到那裡下載，老編在此提供一個很棒的連結：ftp://ropatch.gameflier.com/Patch/　，這可是官方的ftp站，收錄了所有的更新檔喔～



[illegible]

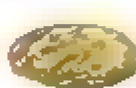
RO的人物卡做的超～可愛的。好想把他們收集成冊喔！可是又想參加抽獎拿寶物，親愛的老編，可不可以在加送一份？please^^
PS.我要沙雷納鏡盒！

◆火卓影 50S



TO 親愛的老編：自從我接觸遊戲以來，我花了不少的摳摳買雜誌，只為尋找一本「好」的雜誌，終於有一天我遇到「軟世」，它，詳盡的遊戲介紹，讓人眼睛為之一亮。它，詳細的遊戲攻略，讓人破關沒有煩惱。它，附贈的遊戲光盤，讓人充滿快樂與歡笑。我想我自此就愛上「軟世」了，也希望「軟世」能越做越好！！
PS.我要沙雷納鏡盒！！

◆業峰 50S



我要伸沙雷納鏡盒！呵呵呵　有加分效果嗎？
阿～最LIKE軟世了說！
阿雷斯～怎麼到RO嘉年華了都不帶些東西回來嗎～害人家大大期待了一下！
P.S我是第一次買軟世，就立刻被王國給迷上了，愛你們呦！

◆哈巴鳥 50S





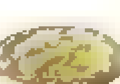
嗯嗯，看多了抱怨文，看到這幾則心情平和了很多……，真有如沙漠中驚逢綠洲、乾旱忽見天降甘霖哪！嗯嗯，三則「伸」鏡盒的歌頌文，有辦法入的了老闆斯的法眼送到老編面前，都算是歌頌文體的一時之選，不過……還是得由業峰勝出！嗯嗯，沙雷納鏡盒是你的了！看啊～業峰的歌頌文，完全符合老編上期公佈的歌頌文體：一、要強調自己是「第一次」，因為大部份的人無法抗拒第一次的誘惑。二、第一次以後，要說感覺這次最好，這樣聽的人受用無窮。三要以希望以後能愈好做總結。總之，業峰歌頌文比起其他兩位，完全符合歌頌文體，該給該給，無話可說。

我讀了一年的軟世了，我發現老編很有文學氣質耶～才不像皇家放映室的糟老頭呢＠－＠　老編啊～為何我在7-11買不到安德烈斯王國呢？？奇怪了～

PS 叫我「發酒瘋的死老頭」就可以了，多多指教！

◆發酒瘋的死老頭 50S 

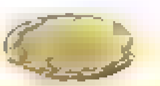
軟世的彩漫真是優到沒話說，單行本有質感呢！！可是我是"口年"的窮學生，只能買一本199的軟世，真的很想買安德烈斯王國，降價吧～降價吧～降價吧～

◆喇叭紹 50S 

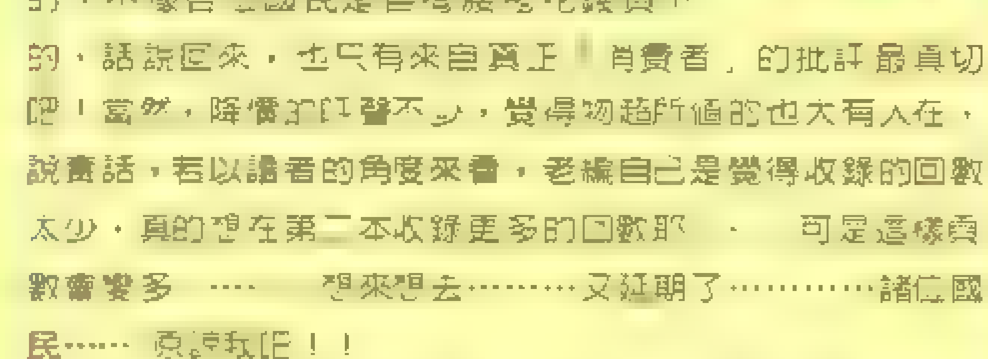
軟體世界好耶～真是好～

軟體世界棒耶～真滴棒～

安德烈斯王國的彩漫終於看到了，真是有質感，等故事完整點，有沒有考慮出單機遊戲啊，百分百支持滴！！

◆阿旭 

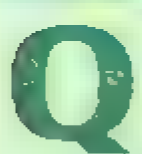
哦～老編很有文學氣息？？這……是歌頌文嗎？老編忐忑不安地把上回的放齋所看了一遍，發現兩篇信口胡謅……，當然也想不起來這一年來發表過什麼篇有文學氣息的言論，可能……老編已到了「七二成章」與「三步成詩」的境界而不自知吧………嗯嗯，也許繼高行健先生之後，老編會是下一個華人得到諾貝爾文學獎的文學巨擘……後面那個是磨墨的吧………呵呵。



安德烈斯王國的彩漫單行本，真的看過的都說好！只不過，老編親耳聽到說好的，都是老編雙手免費奉上懇請賜教批評的，不像各位國民是自掏腰包花錢買下的，話說回來，也只有來自真正「消費者」的批評最真切吧！當然，降價的呼聲不少，覺得物超所值的也大有人在，說實話，若以讀者的角度來看，老編自己是覺得收錄的回數太少，真的想在第二本收錄更多的回數耶……可是這樣頁數會變多……想來想去………又証明了…………諸位國民……原諒我吧！！

安德烈斯王國出單機遊戲不是沒想過，其實連線上遊戲老編都夢想過，但是，姑且不論目前單機遊戲市場不振，連線上遊戲也是很累製造的天下等等現實問題，主要考慮到目前連載的劇情仍未到一個明顯的段落，老編覺得還是給月藏大大充分的空間來發揮吧，不然，要是早早就和遊戲軟體公司談好合作，企畫上參入遊戲市場或是架構考量的話，這個要改、那個要刪的……意見一堆，說不定整部戲就因此一爛了，所以，老編認為改版成遊戲是可以期待的好事，但目前……最好不要吧！

安德烈斯心情留言板



老編：哈哈哈………你都答錯了～

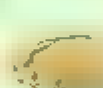
1．朋友最喜歡的是爆米「花」

2．老人最喜歡的是場燒「花」

3．廁所裡有的是五月「花」

很爛的答案吧～

你問的問題的答案應該是世界就沒有新台幣了吧～

◆阿宏 

哈哈哈……你也答錯了～

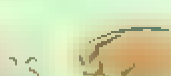


老編上期的出題，「要是國父孫中山沒有去世，世界會變得怎麼樣？」

答案是…世界會多一個人！！！哈哈～難倒你了吧 不過，你比老編有創意哦～想當時被問到這題，老編的回答是 世界會變大同……

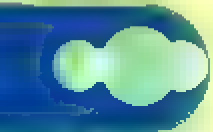
填完這期回函，突然覺得好想笑喔……



◆學彥 



這……難道……你的硬體週邊都只能填最陽春的選項！？或是「虛無」到填不下去！？這……，夠慘，破例給200S救濟金，別哭了，老編惜惜～



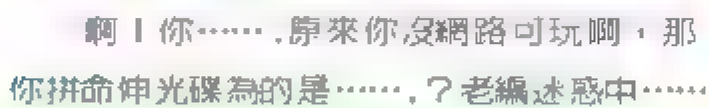
感恩啊！老編！玩家的心聲果然被聽到了，真令人高興啊！現在有了光碟，我一定會玩，樂透我也期待好多，不過……，還要等我那已斷線了兩個月的網路復活再說吧。

◆翔雲 



其實上期有說，附贈吞食天地試玩光碟與點數，是很早就預定好的啊～我們一直很重視玩家的心聲，不過，這種的好事真的不用說我們就很努力的做了耶。

啊！你……原來你沒網路可玩啊，那你拼命伸光碟為的是……？老編迷惑中……





唔～好久沒寄回函的說，這個月真忙碌，忙著玩仙三、聖二跟幻想三國，但是還是破關的說。好空虛啊～！破關後的成就感與空虛感互相的衝擊。是啊！路還是要走下去的。

◆國瑋 50S 



這……還是炫耀文吧………，每月趕稿到現在，看到這種文……老編的心不是空虛，是悶的快到快爆！在此聲明，往後這種炫耀文，說什麼：玩好多，破關好空虛之類的，一律禁止刊登！！明明能玩很大，破關要是真的會空虛，還一直玩下去！？去～小心被羨慕的口水淹沒！因為……有人手上的稿還是得繼續趕下去的。

魔王的洞窟

魔王棲息的所在





歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這裏一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來犒獎的，起碼賞個15P跟100S，當然罵到我心坎中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到spitz@unochina.com，讓我們大家一起開罵吧

請大家依照下列格式開罵：

欠罵的對象

（可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商等等）

開罵者

（請寫下暱稱、筆名、當然也可以留下你的大名）

為何該罵的來龍去脈

以上是格式的內容

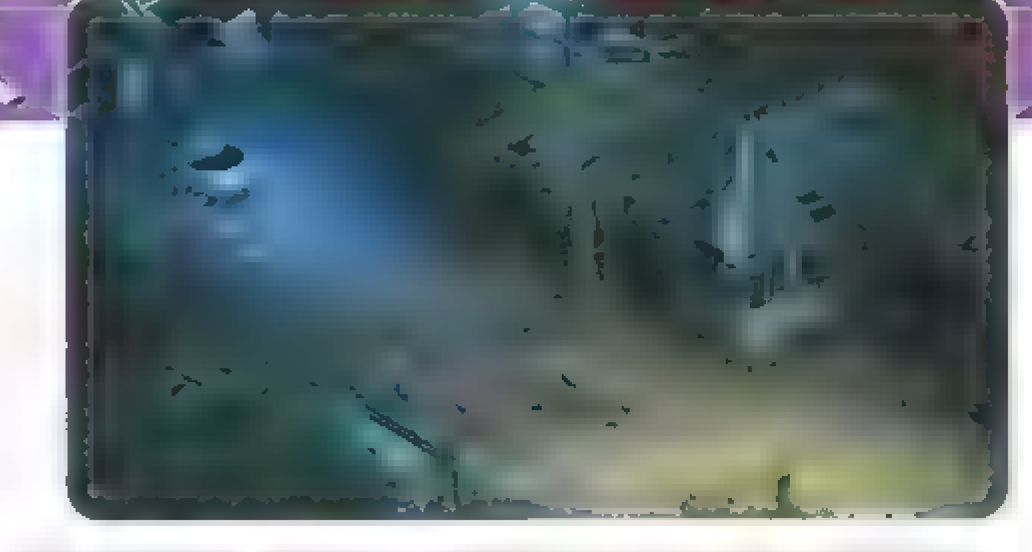
以下是本魔王要發檔的，所以不會公開資料

真實姓名、電話、地址、身分證號碼



欠罵的對象

不尊敬遊戲界的人



開罵者：暗黑戰士　BURN EGG

為何該罵的來龍去脈：

在這個先進的時代裏，遊戲界在這個社會裏佔有穩定的地位，甚至連政府也開始重視這門行業，但是，這個世界上往往還有一群步步自封，食古不化的傢伙，對遊戲界也持著偏見。現在，遊戲界的發展如日中天，特別是有好幾個亞洲國家的遊戲行業已漸漸上了軌道。舉個例子，日本的經濟發展，有一部分是來自遊戲行業，演藝界，動畫製作等，由此可見，遊戲界是多麼的重要啊！雖然說香港的遊戲公司差不多是十支手指就可以數得完，但是最低限度，還有盡一分力去發展，甚至還有打算過舉辦電玩展之類的活動，而且遊戲雜誌也如雨後春筍，不盡勝數（？），不像本地馬來西亞的某某雜誌連想多刊登點遊戲消息都被讀者投訴說這本是八卦雜誌，不是遊戲雜誌，請別登這麼多遊戲消息，登多點八卦消息。再加上本地的遊戲界意識及遊戲界發展幾乎等於零，真是讓人沮喪！但是聽說最近本地製作了某個不知叫什麼的On-line Game，並且還打進E3展，大概是奇蹟出現了吧！

編按：作者是住在馬來西亞的玩家

製作人員還在某某報章透露他們克服了很多問題，一路上披荊斬棘，再加上技術上還要克服很大的問題下，才千辛萬苦的製作出這個遊戲，而且本地再不久的將來將成為亞洲的遊戲界大哥。這則新聞是某位友人告訴我的，我第一次聽到時足足私地狂笑了十五分鐘，這簡直是荒謬，寫這則新聞的人大概是對遊戲界完全沒有認識的人吧！我這樣說不是對本地完全沒有愛國精神，而是對本地一完全失去信心，真覺得自己在搞笑，連想多找一個知道中人也找不到，才惱羞成怒，甚至還有一些奇人鼓勵玩家買盜版，可惡啊！！

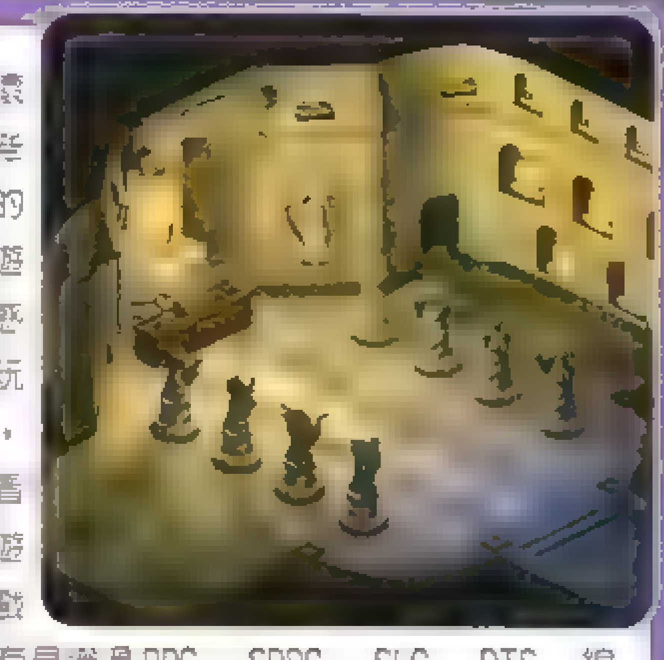
最近，也不算最近了，十年前，大宇的大作－《仙劍奇俠傳二》，相信對許多玩家都留下刻骨銘心的印象吧！聽說有很多玩家也和我面對同樣的遭遇，那就是光碟挑機，而不負責任的遊戲公司似乎沒有提供換光碟的服務，只是叫玩家自己換光碟機。面對這樣的爛問題，對於某些較為不富有的玩家來說確實是很傷腦筋，買盜版嘛，對不起自己的良心，所以，只好多試幾次，直到進到遊戲為止。當初，我花了九十九零吉來買這款遊戲，興高采烈的帶著回家玩，怎知道安裝之後，遊戲裏的Star Force Protection說CD KEY錯誤，當時我真的是嚇了一大跳，花了九十九零吉買的正版遊戲竟然玩不到，媽的！這根本是騙錢嘛！之後，因為我玩遊戲心切，不斷嘗試，終於破關斬Star Force Protection，皇天不負苦心人，讓我得以一嘗傳說中的仙二！開始玩的前幾次，都需要load很多次才進到，但是之後卻越來越容易進，大概是光碟適應了我的光碟機吧！這個方法大概不是只有我一個人發現到吧？

編按：零吉等於美金的兩元半左右

玩完之後，我將整套遊戲免費地借給一位朋友。想當年，就是他將仙一介紹給我，我才對這個遊戲產生濃厚的興趣。照理說，如果有一個人給了你一樣你夢寐以求的東西，你必定恨不得現嘗試了它，將其他的事情拋之腦後。但是，我借了給他兩個月，他竟然對遊戲聞風不動，每天只是以"很忙，不得空"等借口推辭，根本是沒有誠意！他根本是完全不懂欣賞遊戲，暴殄天物！說起仙一，就勾起很多童年的回憶。想當年，仙一是我那位朋友介紹給我的。那時，我根本不知遊戲為為何物。他幫我安裝了仙一之後，便一直指點我如何破關斬將。由於那時我的電腦是沒有安裝中文之星及南極星等軟體，所以遊戲中的字是完全看不到的。這個問題大概是全台灣的玩家都不曾面對過的問題。試想像下，如果叫你玩一個你完全半個字也不明白的遊戲，你肯定會漸漸玩得不耐煩，甚至可能半途而廢，但是，我卻毫不放棄，我一邊玩，一邊聆聽我朋友敘述故事發展，從不厭倦。甚至，我敢很肯定的說，我比某些不會欣賞遊戲，在遊戲界有如行屍走肉般的廢物更清楚仙一！這只是我一段小小的經歷，舊話有所得罪還請見諒。

最近這幾個月來，馬來西亞的政府正實行著幾項政策將盜版商掃清。說起盜版商，真是過街老鼠，人人喊打（？）。盜版，可說是遊戲界發展的絆腳石，所以，它可以說是完全不尊敬遊戲界。其實，盜版商在某些地方是很收歡迎的。軟體使用者往往一時貪便宜而購買盜版軟體，他們不曾考慮過購買盜版會使製作公司面對經費問題，輕則虧損，重則破產。缺乏了資金，製作公司就更難製作出更完美，出類拔萃的好作品。這種人只顧自己的利益，而沒有遠見，實在太可惡了！舉個例子，軒轅劍四大概是上年八、九月推出的吧。之後，我就打算去百貨公司購買。當我進入了某一間半賣盜版，半賣正版軟件的店詢問時，那個老板卻給了我一個很令我失望的答覆："這裏沒有正版的軒四，如果你要玩的話，可以買盜版的，價錢更便宜。"聽到這種答覆，諸般傷心，絕望，憎恨，崩潰（？）的心情頓時湧上心頭，更使我熱血澎湃。我聽完了他的答覆後，二話不答，立刻掉頭就走。盜版，這兩個字真是害人不淺，但是，卻還有很多不能辨認是非的人默默地自持著它，試問天理何在？唉，只能感歎正消魔長！

除此之外，有某些人的思想還非常的古板，他們認為玩遊戲是很幼稚和浪費時間的，並且遊戲也是導致社會問題的主因。其實這根本是狗屁不通！他們往往只看到一面，便相信玩遊戲只會帶來無窮的壞處。甚至，還有某些國家為了克服賭博的問題，而全面禁止遊戲，根本是妖言惑眾！對於那些認為玩遊戲是很幼稚的人，他們大概是時常只看到適合小孩子玩的遊戲，所以認為玩遊戲是很無聊的。他們沒有見識過 RPG，SRPG，SLG，RTS，線上遊戲等類型的遊戲，所以才會認為玩遊戲是沒有意義的。試問，一個 BABY 又怎會玩這類型的遊戲呢？玩這類型的遊戲是很考較分析能力和技巧的，並且以適當的分量玩，相信對思考能力和頭腦的發展是很有幫助的。正所謂："水所以載舟，亦所以覆舟"，所以適當的玩遊戲不但可填補空閒時間，也可當成是一種有益的消遣活動，更可增加知識與見聞，都有提高語文水準及文采的神效，可謂一石數鳥。相反的，玩遊戲有時比當條書蟲更俱好處。玩有關係到歷史的遊戲，比你整天只抱著一本歷史書來背更好，留下的印象更深刻。又能娛樂，又不浪費時間，真是何樂而不為。



總結來說，世界各地大眾的遊戲意識尚淺。遊戲不是只是會帶來壞處，應用得當的話，會帶來不少好處，所以，那群固執的人應改變他們對玩遊戲的偏見。如果說玩遊戲是在做夢，生活在幻想的世界中，逃避現實，我一樣可以說你看電影是白癡！浪費時間！無聊！社會問題的根源！其實看電影和玩遊戲都屬娛樂，只要不太過分，對於我們是有很多的幫助，所以別對玩遊戲再有任何的誤會與偏見。最後，我要罵的就是你這個死魔王，無論玩家寫得多好，多長，給的都是 400S，不像憂遊者旅店，寫滿兩頁，就可得到 1200S，實在太不公平了，天理何在～～！嗚～～。你們是不是有種族的區分。在魔王這裏鬧議的就是壞人，所以分少一點 S 幣。我認為你們的 S 幣分配系統需重整下，分配得均勻點，不然這個世界真的是沒有天理！

盜版對於遊戲製作商來說，殺傷力是很大的……，無奈現今社會已習慣盜版（無論台灣國內、大陸、馬來西亞都是如此吧），甚至不知道有正版的存在，就是視其手上的盜版為正版，政府大力掃蕩盜版業者，似乎只能治標不能治本，只要願意買盜版的消費族群仍然存在，說難聽點，盜版業者無論被抓幾次，都還是會勇敢"盜"下去，所以應該要努力加強人們對於正版的正確著作權的觀念，不過大道理人人會說，要真正扭轉這種正盜不分的觀念，還是很困難的，接下來就是要端看政府有無什麼政策可以因應了。

老一輩的長輩對於電玩遊戲的概念，我想應該是沒什麼機會改變了，畢竟他們是沒在接觸遊戲，聽到的傳遞消息又是負面的，不過我想我們新一輩的已經漸漸接受"遊戲是娛樂的一種"，也許在過幾年，這現象會漸漸消失也不一定^^

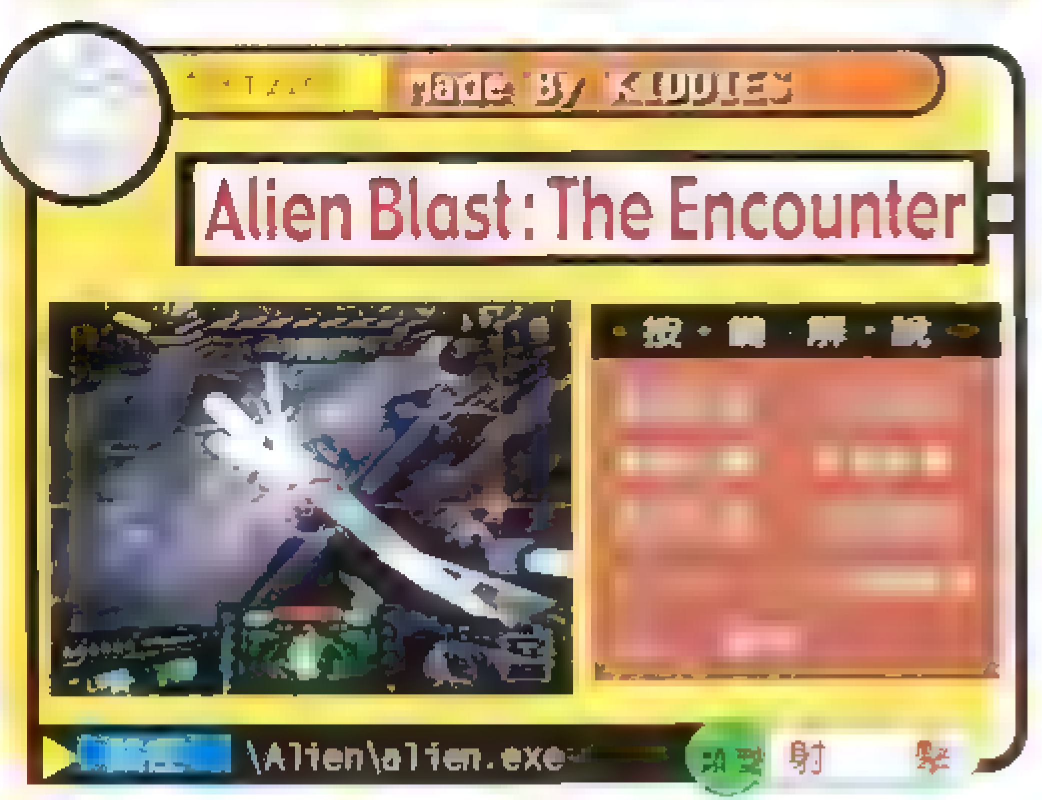
我每個月都在砸電腦，所以沒錢發……哈，所以見諒啦，我這只有這麼多的 S 幣可以配發，賞 50P、500S





將MegaDisc石盤放入你的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面。

若無法自動進入石盤的主畫面，請點選執行指令Autorun.exe，來進入主畫面。







輔助工具


媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

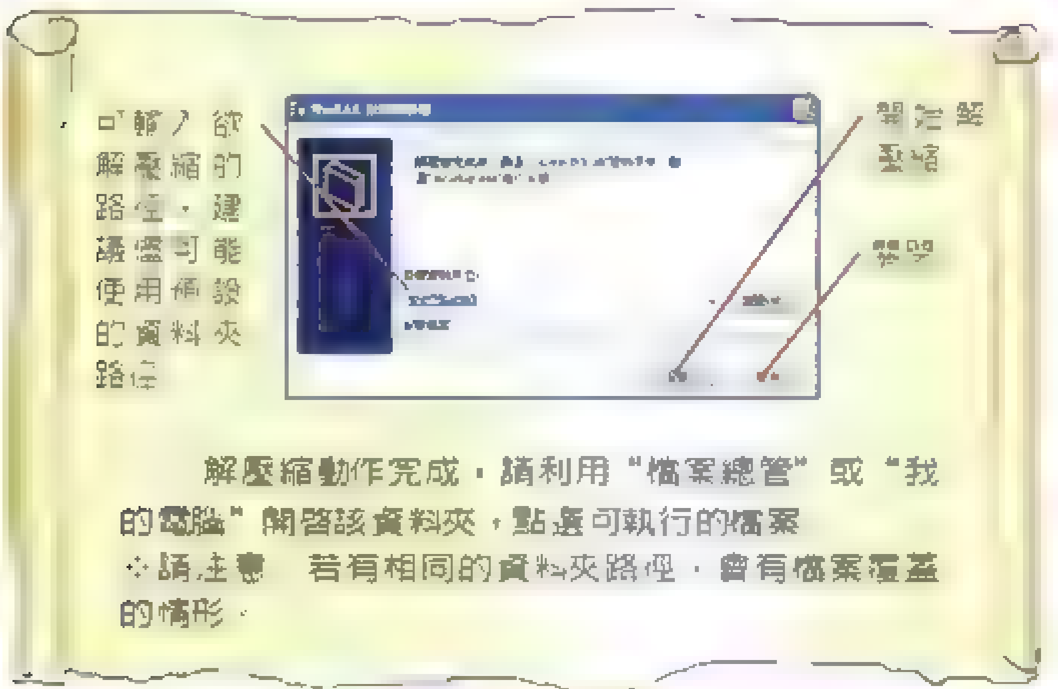
mpsetup.exe ———Windows Media Players V9.0 中文版(繁體) for Win98～2000
mpsetupXP.exe ———Windows Media Players V9.0 中文版(繁體) for WinXP
QuickTime6 exe —Quick Time V6 0.2
DivX502Bundle.exe —DivX V5.0.2 支援播放DivX格式的影片



DirectX Driver：win95/98的遊戲大多須要它才能執行

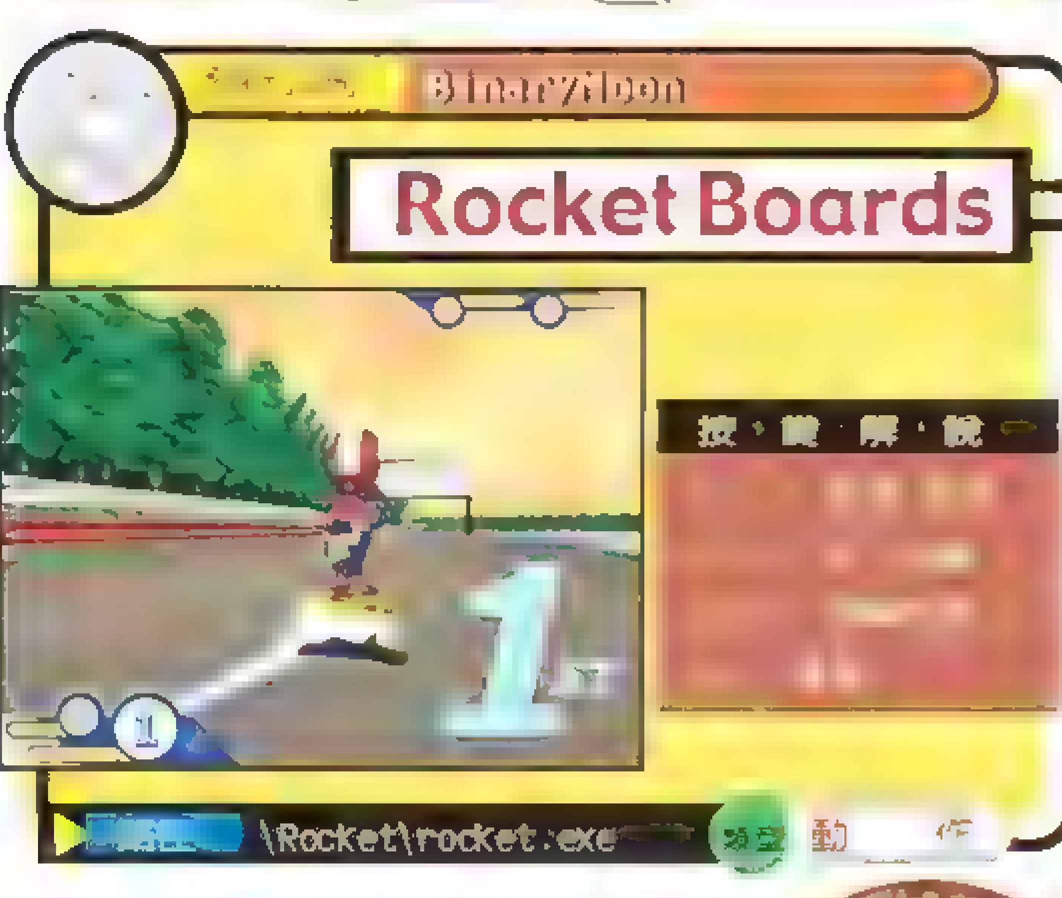
dx90b.exe —DirectX V9.0b 多國語言版
說明：解壓縮完成後，請至" c:\DirectX9.0b" 資料夾中，點選" dxsetup.exe" 進行安裝







解壓縮動作完成，請利用"檔案總管"或"我的電腦"開啟該資料夾，點選可執行的檔案
※請注意 若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形。



Demo動畫展示區



E1
- 發行公司：智冠科技
- 類型：線上角色扮演
- 路徑：\E1\e1.mpg

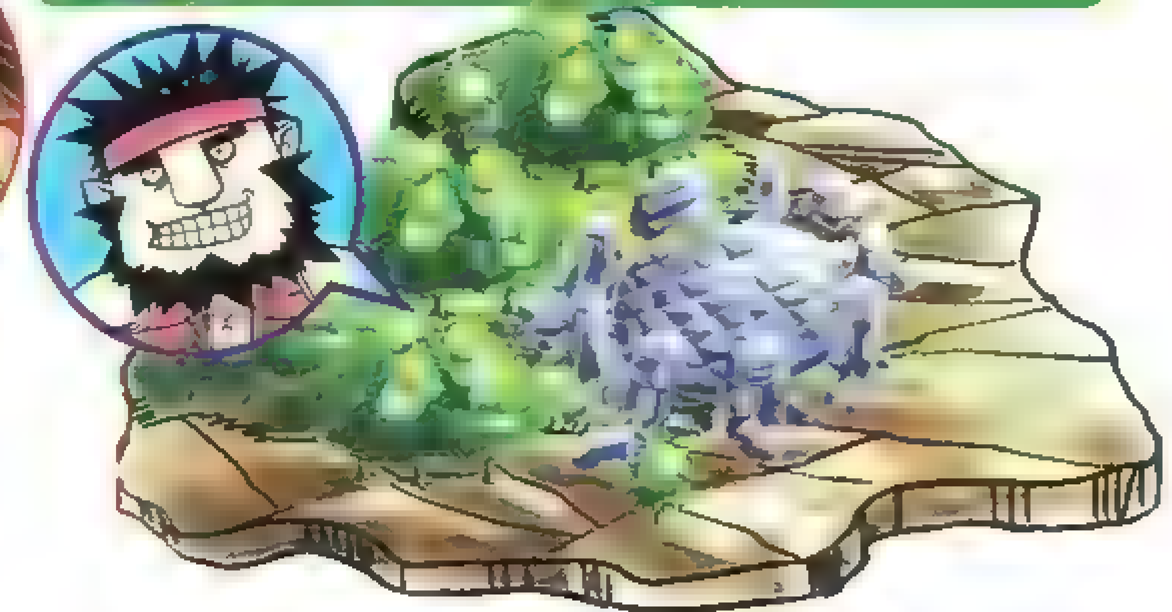
Neuro
- 發行公司：Russobit-M
- 類型：動作
- 路徑：\Neuro\neuro.avi

Ultima X: Odyssey
- 發行公司：美商藝電
- 類型：角色扮演
- 路徑：\uxo\uxdemo.ie wmv

Codename: Panzers
- 發行公司：CDV Software
- 類型：動作
- 路徑：\Panzers\panzers.mpg

Patch修正大師

古墓奇兵：黑暗天使更新檔V49
毀天滅地(Devastation)更新檔V390
Will Rock 更新檔V1.2

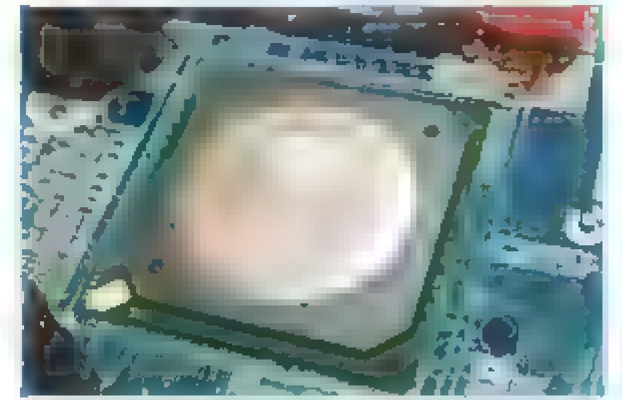




挑戰 800MHz！SiS648FX 晶片漸趨成熟

作者／莫凡

話說上次歐茲掏錢買了800FSB P4之後，這顆CPU真可謂命運坎坷！身為王國內唯一的一顆800FSB P4，無論是測試、使用、觀賞兼玩弄，通通得靠它！這回歐茲為了「配合」可愛的800MHz P4，還跑去借了兩塊SiS648FX主機板－技嘉8S648FX以及友通648FX-AL，就讓莫凡給各位看倌來個小小的介紹吧！





SiS648FX 晶片漸趨成熟

話說SiS 648FX增加了800MHz前端匯流排和DDR400的支援，另外再加上SiS一貫的低價格路線（ㄚ就國產咩，價格上當然給點優惠謂~），因此可作為Intel 865以及VIA PT600 800的最大競爭對手，且隨著支援800MHz外頻P4處理器成為當今市場的最新主流，SiS（矽統）又獲得了Intel對此項專利技術的授權，所以催動了其立刻推出第一款與之相對應的主板晶片組產品的行為，這就是莫凡今天要提到的SiS 648FX主板晶片組。

自從矽統科技（SiS）取得了Intel P4晶片組的認證後，在P4晶片組的市場中，取得了相當不錯的市場佔有率！從SiS 645、SiS 645DX到SiS 648，SiS按部就班且在技術上超過競爭對手，其中許多晶片咱們可是都有一一介紹給各位唷，忘記的旁邊領二十大板！SiS 648一度是功能最為強大的P4晶片組，SiS 648FX和威盛PT800有很多相同之處，其本身支援很多特性，除了主打的800MHz FSB之外，還包括AGP 8X、DDR400以及先進的HyperStreaming等功能。所謂的Hyper Streaming Engine（HSE）為SiS的一項專利技術，此技術透過Low Latency Single stream（串列延遲最小化）、Pipelining and Concurrent Execution with Multiple streams（多重及並行串列流水線）、Prioritized Channel with Specific stream（提升特定串列流優先權）、Smart flow control and Intelligent arbitration with Smart stream（智慧型串列流控制技術）等可以對系統進行系統最佳化，提高單資料的傳輸效率，以使CPU和I/O設備之間資料交換的時間大幅縮短，再搭配SiS 963超級南橋，更支援ATA 133、USB 2.0並保留IEEE1394和10/100M網路邏輯介面，只要搭配一個PHY晶片就可支援這兩項功能。

■ SiS 相關晶片比較表

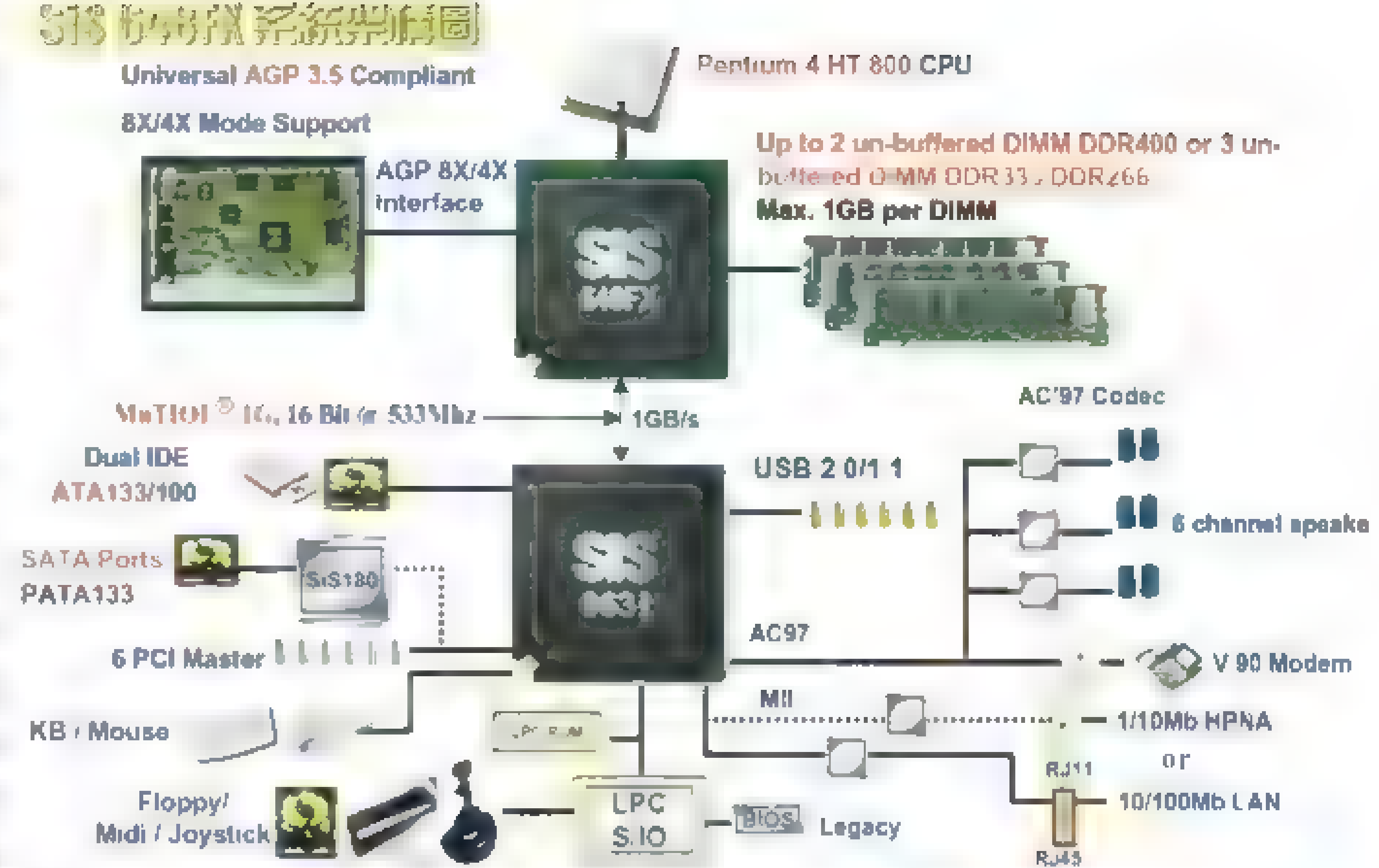
Spec.	Integrated Chipset	Discrete Chipset		
	SiS 661FX + 964	SiS 648FX + 963L	SiS 655FX + 964	SiS R659 + 964
FSB	800MHz	800MHz	800MHz	800MHz
Memory	DDR400	DDR400	Dual DDR400	RDRAM (1333/1200)
AGP	8 ×	8 ×	8 ×	8 ×
Gfx	Real256E	N/A	N/A	N/A
DirectX	9	9	9	9



▲SiS 180晶片

從SiS 963開始，SiS開始加入了MuTIOL技術，南北橋之間資料帶寬升級為1GB s，電腦的連接裝置從數量到資料帶寬不斷提升，狹窄的南北橋資料帶寬已經成為阻礙系統整體性能的瓶頸。MuTIOL技術（648FX可以和SiS南橋內多塊控制晶片進行16 bit、533MHz的相互連結，SiS稱這種連接技術為MuTIOL，在很大程度上保證外部資料必備的需求，這也是為什麼SiS在磁碟性能上較為出色的重要原因，利用MuTIOL可以保證資料頻寬的最佳化分配。例如當你在播放Mp3歌曲，同時透過USB2.0外接燒錄機對拷的時候，MuTIOL技術能保證Mp3播放不會出現斷斷續續的狀況

此外SiS並沒有像Intel或威盛那樣升級南橋晶片，SiS 963（L）依然是標準配置，SiS 963L同時整合USB 2.0 1.1控制器、ATA133 100標準雙IDE通道、5.1聲道音效、V.90資料傳輸及乙太網路等功能。為了彌補SiS 963（L）不能提供SATA介面的缺憾，在最新SiS主機板基本上都集成了SiS 180 SATA/PATA控制晶片，SiS將SiS 180晶片設定?SiS 648FX的標準搭配夥伴，SiS 180並不是南橋晶片的一部分，標準的32 bit 33MHz PCI總線擁有最大133MB s的頻寬，而每一個獨立的Serial ATA峰值帶寬是150MB/s。這是一款非常強大的SATA/PATA控制晶片，支援兩組SATA 150介面以及一個PATA 133/100插座，最多可支援4個裝置。另外SiS 180結合PHY邏輯晶片，不需要外加晶片即可自己獨立工作，且相對於Intel ICH5 R提供的RAID 0功能而言，SiS 180可支援更加豐富的RAID模式，包括RAID 0、RAID 1以及RAID 0+1。





SiS 693晶片

■ SiS 180晶片內容表

規格	內容
支援裝置	[illegible]
PCI Bus	32bit/33MHz PCI interface [illegible]
資料傳輸速率	[illegible]
支援48 bit LBA	[illegible]
支援RAID	RAID 0, RAID1, RAID0+1 and JBOD by software
其他	Flexible channel allocation to enhance performance

■ 測試平台

主機板	技嘉GA-8S648FX、友通648FX-ALE
CPU	Intel Pentium4 3.0GHz FSB 800MHz
RAM	勝創KingMAX DDR400 512MB (256x2)
硬碟機	Seagate ATA-133 120GB
顯示卡	Gigabyte Radeon9700Pro AGP8X 128MB DDR
作業系統	Windows 2000 SP3 (With DircetX 9.0a)
測試軟體	ZD Benchmark series、Sisoft Sandra、Sysmark 2002

接下來提供給各位一個晶片組的比較表，此比較表為雙凡做統計表格到目前為止，沒做過比這個更大的對照表，請各位給小的一個掌聲，也請慢慢的欣賞！

■ 主流Pentium 4平台系統晶片組比照表

	Intel 845PE	Intel 845GE	Intel 850E	Intel 865PE	Intel 865G	Intel 875P	SiS 648	SiS 648FX	SiS 655	VIA P4X400	VIA PT800
[illegible]	[illegible]	533MHz	533MHz	533MHz	533MHz	533MHz	533MHz	800MHz	533MHz	533MHz	800MHz
[illegible]	[illegible]	DDR	DDR	DDR	DDR	DDR	DDR	DDR	DDR	DDR	DDR
[illegible]	[illegible]	333MHz	1066MHz	400MHz	400MHz	400MHz	333MHz	400MHz	333MHz	333MHz	400MHz
[illegible]	[illegible]	64 bits	2x16 bits	2x64 bits	2x64 bits	2x64 bits	64 bits	64 bits	2x64 bits	64 bits	64 bits
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2.7GB s	3.2GB s
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	3GB	3GB
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AGP 8X	AGP 8X
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	V-Link	V-Link
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	533MHz	533MHz
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	8 bits	16 bits
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	533MB s	1 06GB s
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ATA 133	ATA 100
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	USB 2.0	USB 2.0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	3 6	4 8
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0 0	0 0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	6聲道	6聲道
[illegible]	10 100M	10 100M	10/100M	CSA	CSA	CSA	10 100M	10 100M	10 100M	10 100M	10/100M

效能及功能的精算師－技嘉科技 GA-8S648FX

其實在資訊賣場看到技嘉的產品，往往都脫離不了「高效低價」的一個印象。身為國內主機板製造的大廠之一，只要不管 Intel、SiS、VIA、ALi 或者 nVIDIA 推出了怎樣的系統晶片，技嘉一定都會有相關配合的型號設計。這次送來的是採用 SiS648FX 系統晶片為主的 GA-8S648FX，此板支援英特爾最新的0.13μm、Socket 478 Pentium 4 處理器 800MHz FSB，最新的 Pentium 4 處理器前端匯流排達到 800MHz，其頻寬達到 6.4GB/s，為運算能力超強的 Pentium 4 處理器提供了充分的對外頻寬！此外 GA-8S648FX 亦具備超執行序技術 Hyper Threading Technology 以提昇整體效能。



採用 SiS648FX 系統晶片為主的 GA-8S648FX 並搭配 SiS 693 晶片



GA-8S648FX 採用了矽統科技最新的 648FX 及 963 晶片組，支援 AGP 8X 的繪圖介面，頻寬達到 2.1GB/s 與5組PCI匯流排。記憶體部分則支援DDR400(PC3200)，提供了3.2GB/s的頻寬，最高可安裝達 3GB的總系統記憶體。在南北橋晶片之間的傳輸上，採用矽統科技最新的妙渠 MuTIOL 技術，頻寬達到1GB/s，傳輸效率大幅提昇。此外支援 6 個高速的 USB2.0 介面，讓系統方便連接滑鼠、鍵盤、數位相機、數據機、PDA、及印表機等電腦週邊設備，並採用Ultra ATA133儲存裝置介面，傳輸頻寬最高可達每秒 133MB，內建的六聲道音效讓消費者在使用電腦來聽MP3或CD音樂，玩遊戲或看電影時，都可以體驗到高品質的環繞音效。

GA-8S648FX 採用多項創新設計。EZ-Fix AGP 插槽讓顯示卡更容易安裝和固定。綠色AGP插槽代表支援 AGP 8X，和傳統的 AGP 4X 有所區別。Front panel接腳、彩色插槽設計讓電腦安裝更簡易。PCB板圓弧角設計讓 PCB 板在安裝時不傷手。GA-8S648FX 能支援 DDR400 的記憶體，因此記憶體插槽也改用藍紫色，以方便區分。這些獨特的設計讓 GA-8S648FX 能更貼近消費者的需求。



綠色 AGP 插槽代表支援 AGP 8X、記憶體插槽也改用藍紫色，以方便區分。

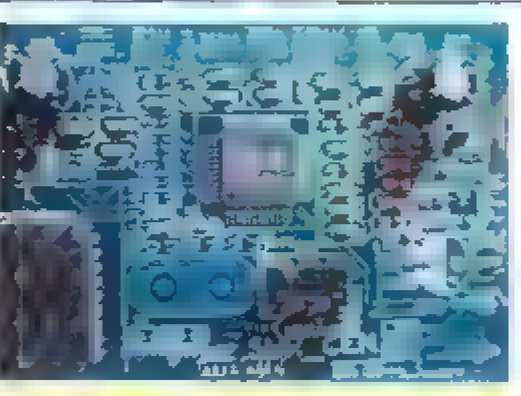
包裝內含許多軟體，其中最著名的是技嘉本身研發的超頻軟體 EasyTune 4。EasyTune 4是 windows 介面所開發的軟體，能提供給愛好超頻的玩家一個功能完整、操作方便的超頻平台，徹底改變了傳統的超頻方式。網路保全防毒軟體 Norton Internet Security 提供了最新的網路防護機制，包括防毒軟體及個人防火牆，讓電腦在進行網路連線、電子郵件傳遞，網路銀行作業或線上遊戲時，能免於電腦病毒感染和駭客入侵，避免秘密資料遭到不當讀取。其他還有 Q-Flash（簡易更新BIOS、開機畫面）以及線上更新 BIOS 的 @BIOS 軟體。

■ 技嘉科技 GA-8S648FX 測試數據

SiSoft Sandra Standard 2003 Dhrystone ALU	9355
SiSoft Sandra Standard 2003 Whetstone FPU	2603
SiSoft Sandra Standard 2003 Whetstone iSSE2	5882
Sisoft Sandra 2002 Memroy Bandwidth Benchmark Int iSSE2	3015
Sisoft Sandra 2002 Memroy Bandwidth Benchmark Float iSSE2	3015
3DMARK2001 SE 1024X768	13105
3DMARK2003 1024X768	4372
Super PI	56
Quark3 Arena High Quality 1280X1024	308.4



GA-8S648FX 背板設計(IEEE1394 採用外接式，並未內建其中)



採用螃蟹牌 ALC650 AC97 六聲道 Codec。



EZ-Fix AGP 插槽讓顯示卡更容易安裝和固定以避免損壞

GA-8S648FX採用三相電源設計，讓整體系統在運作上更加穩定

低價搶佔高效 P4 平台－友通 648FX-ALE

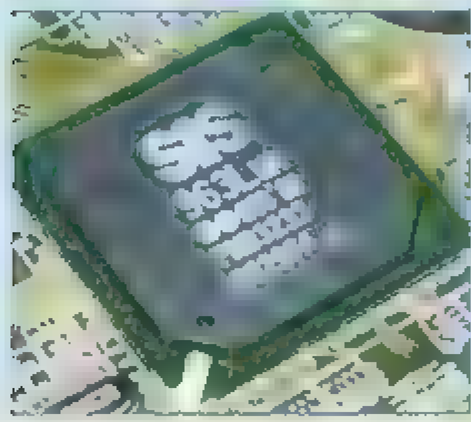
友通近來在各大賣場的產品線是越來越齊全囉！本身的價格定位相當平易近人，這回針對SiS648FX也推出對應的648FX ALE主機板。由於採用矽統(SiS)648FX搭配963、963L晶片組，此一支援DDR400、AGP8x，以及FSB800MHz、Hyper-Threading Technology的英特爾Pentium 4 主機板擁有絕佳的效能／價格比（C/P值），該主機板支援最新的FSB800 Pentium4及英特爾Hyper-Threading Technology以及DDR400記憶體等各式先進功能，搭配AGP 8X可強化繪圖顯示功能於更高的頻寬速度2.12GB/s，記憶體的部分則是支援DDR400記憶體模組，頻寬達每秒3 2GB並相容DDR333/266/200，最高系統記憶體可擴充至3GB。



SiSoft Sandra Standard 2003 Dhrystone ALU	9308
SiSoft Sandra Standard 2003 Whetstone FPU	2599
SiSoft Sandra Standard 2003 Whetstone iSSE2	5877
Sisoft Sandra 2002 Memroy Bandwidth Benchmark Int iSSE2	3013
Sisoft Sandra 2002 Memroy Bandwidth Benchmark Float iSSE2	3014
3DMARK2001 SE 1024X768	13002
3DMARK2003 1024X768	4369
Super PI	56
Quark3 Arena High Quality 1280X1024	307.9

相同於GA 8S648FX，友通648FX-ALE亦支援MuTIOL技術，SiS獨特的MuTIOL技術可提升北橋與南橋間的匯流排速度達1GB/sec。友通648FX ALE主板提供S/PDIF數位音質輸出入，方便使用者透過S/PDIF數位音效輸出介面連接家庭劇院般的音效設備，讓PC具備6聲道的環場音效享受，使PC搖身一變為高階娛樂系統。友通648FX ALE支援10/100乙太網路，提供支援網路或寬頻連接功能，使用者無須購買網路卡即可暢遊網際網路世界。此外支援最高6個USB 2.0（USB 2.0傳輸速度相當1.1的40倍）週邊連接介面，可向下相容現行USB 1.1配備，提供PC數位週邊更有效的傳輸速率，當然針對更高速的周邊如DV，亦提供IEEE 1394A（648FX-AL）連結介面，方便連結DTV、DV、儲存週邊與其他PC外接設備。

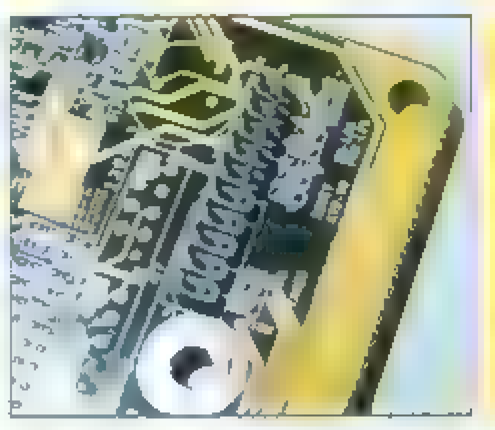




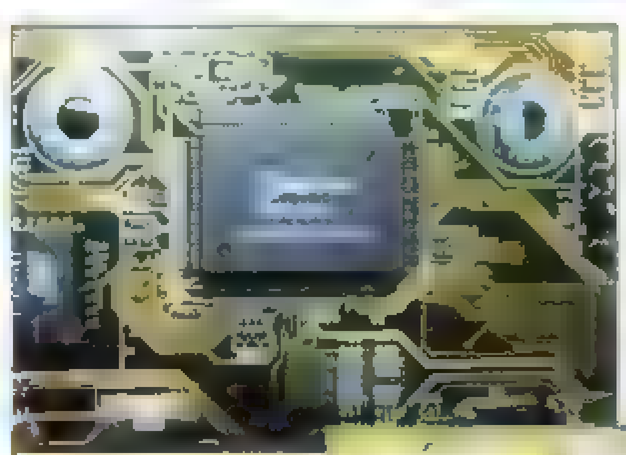
友通648FX-ALE採用SiS648FX系統晶片並搭配SiS 693晶片

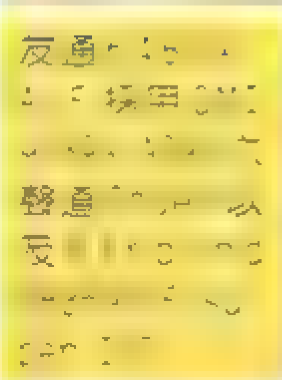


[illegible]插槽設有卡榫，可以[illegible]定[illegible]顯示卡



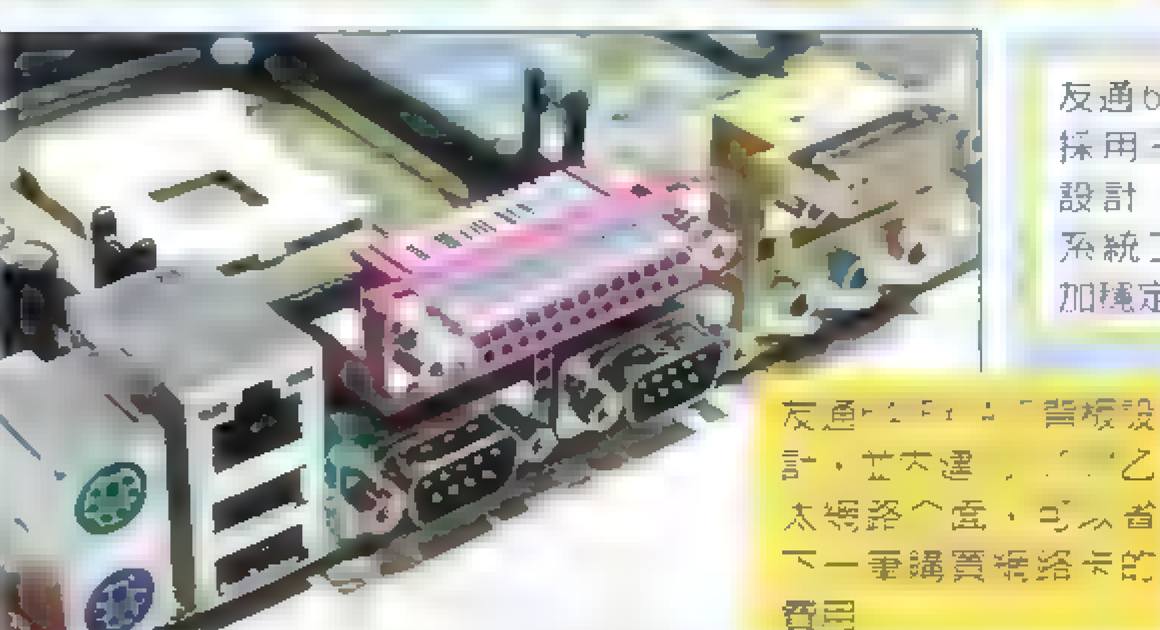
[illegible]



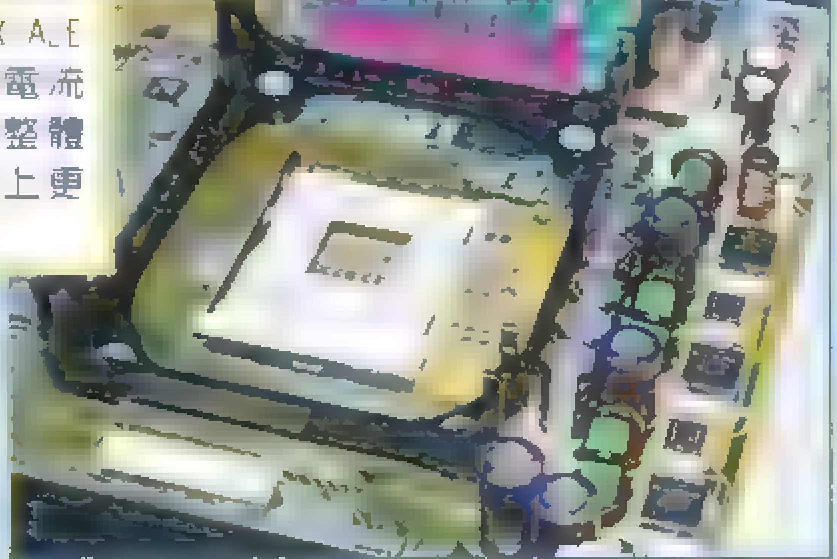


友通[illegible]採用[illegible]聲道[illegible]





友通[illegible]背板設計，並內建[illegible]乙太網路介面，可以省下一筆購買網路卡的費用

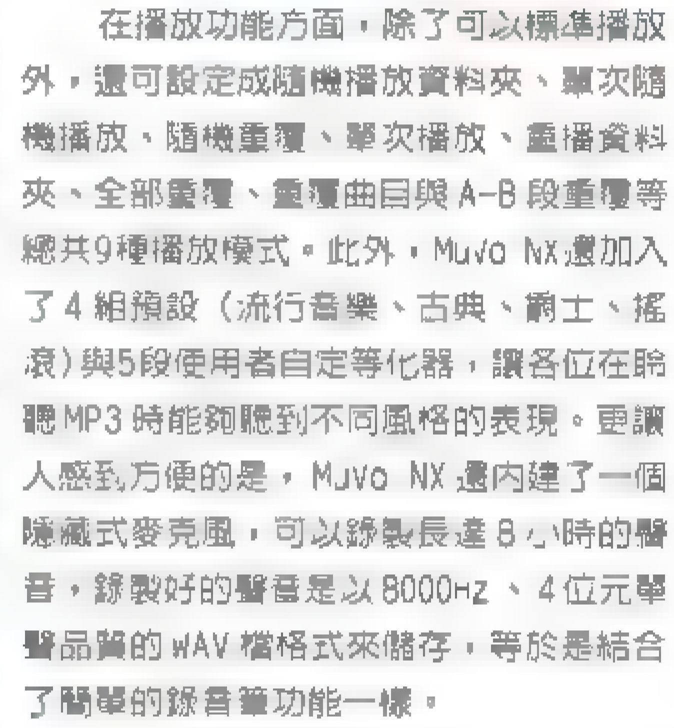


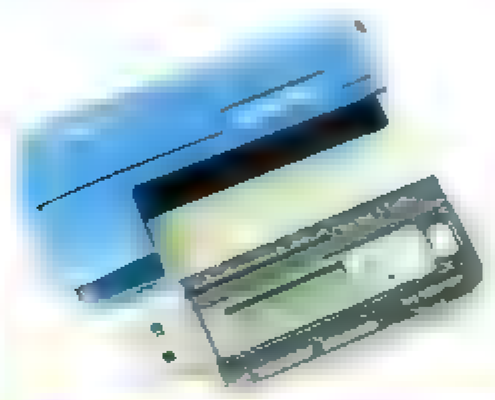
友通648FX ALE採用一向電流設計，讓整體系統工作上更加穩定

CREATIVE NOMAD MuVo NX MP3 隨身聽

作者／李展吉

如果各位還有印象的話，應該還記得我們曾經在第162期介紹過CREATIVE NOMAD系列的MuVo MP3隨身聽吧！此次CREATIVE又新推出了MuVo NX，可以說是MuVo的改良版，不僅多了前作所沒有的液晶顯示幕外，還內建了麥克風錄音功能，讓各位除了可以用此機隨時聆聽MP3音樂之外，也能當成簡單的錄音筆來使用。





NOMAD MuVo NX採用分離式設計，由一個MP3播放模組（下）與底座所組成（上）。

MuVo NX體積猶如打火機般，重量僅31.5克（不含電池），音訊解碼相容於MPEG Audio Layer3（MP3）及WMA。結構上仍是採用獨特的分離式設計，由一個MP3播放模組與底座（外殼）所組成，MP3播放模組與底座分離時，就是一個名副其實的姆指碟。它使用USB 1.1介面，將其插入到電腦的USB埠中，便可與電腦建立連線，直接成為系統中的抽取式磁碟，供各位儲存MP3檔案或一般的電腦檔案。這個模組總共有128MB的容量（另有256MB的版本），若以一首MP3有4MB的大小來計算，大概可以儲存32首歌曲，相當於兩張專輯的內容。當各位把要聽的MP3音樂存到播放模組中之後，接著就可以將它拔出USB連接埠，改與底座相結合，如此就可成為一部可以隨身帶著走的迷你MP3隨身聽了，當然底座的部份要事先裝好電池，MuVo NX使用單顆四號電池，持續播放最長可達11小時。

前面有提到過，MuVo NX具備了LCD顯示幕，這個LCD具有冷光顯示，也可調整LCD的明暗度，因此即使在光線昏暗的環境下，也不用擔心看不清楚畫面。當然，有了LCD顯示幕之後，最大的好處自然就是可以透過顯示字幕，更加確切明瞭各項播放狀態。MuVo NX新增了哪些功能呢？首先是支援包含顯示中文繁體在內的多國語言曲目資訊與功能選單，如此一來，儲存到MuVo的MP3檔名就可用中文來命名，而不會像以前一樣，顯示中文檔名時會出現亂碼的情形了。再者，由於功能選單也可以選擇用中文來顯示，因此，在整個的操作上，配合側旁三方向的導覽滾輪，可說是更加地簡單方便。



NOMAD MuVo NX改用很方便操作的導覽滾輪，往前／往後推可選擇上一首／下一首，向下按則可呼叫功能選單，另外在導覽滾輪旁邊的則是音量大小按鈕



NOMAD MuVo NX可像手機一樣，可以更換不同顏色的外殼唷！

產品附有一個夾套，可以將MuVo NX夾在皮帶上或其他地方

曲目名稱也支援了中文顯示，從此歌名不再變成亂碼了



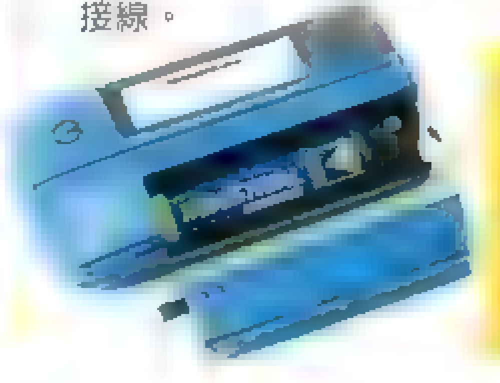
耳機和扣帶也是配件之一，相信怎麼使用大家都很清楚吧！



具備多國語言的功能表選單，包含繁體中文在內。

在播放功能方面，除了可以標準播放外，還可設定成隨機播放資料夾、單次隨機播放、隨機重覆、單次播放、重播資料夾、全部重覆、重覆曲目與A-B段重覆等總共9種播放模式。此外，MuVo NX還加入了4組預設（流行音樂、古典、爵士、搖滾）與5段使用者自定等化器，讓各位在聆聽MP3時能夠聽到不同風格的表現。更讓人感到方便的是，MuVo NX還內建了一個隱藏式麥克風，可以錄製長達8小時的聲音，錄製好的聲音是以8000Hz、4位元單聲品質的WAV檔格式來儲存，等於是結合了簡單的錄音筆功能一樣。

MP3隨身聽的聲音品質取決於控制音效的Codec，配合優異的解碼機制，便可以提高機器的訊噪比與支援能力，一般來說，只要能達到85dB訊噪比的機器，就已經相當足夠了，而MuVo NX可以達到95dB以上，總諧波失真小於0.06%，的確能提供清晰潔淨，不受干擾的音質。更棒的是，如果各位的喇叭系統是CREATIVE新一代配備有M-PORT的機款時（如CREATIVE I-TRIGUE L3500喇叭系統），更可將MuVo NX插到M-PORT中直接播放，完全不用任何連接線。



MuVo NX使用單顆四號電池，持續播放最長可達11小時

MP3模組使用USB介面與電腦連接，連接好後，液晶螢幕就會出現備妥的畫面



CREATIVE I-TRIGUE L3500
多媒體喇叭

作者／米蟲



這是 CREATIVE I-TRIGUE L3500 的重低音喇叭，採用木質音箱以減少共振，並且擁有3 瓦的持續輸出功率

CREATIVE I TRIGUE L3500是一套三件式組合的多媒體喇叭系統，這款喇叭不僅設計高貴尊雅，不佔桌面空間之外，音質也極為不錯，凡是對品味及喇叭擺設空間有極度需求者，或是對音樂的聲音輸出有執著的愛好者，此款喇叭都非常適合地來使用。

整組L3500主要包含了一個重低音喇叭、兩個衛星喇叭、與一個音效控制器，首先來看的是重低音喇叭。這個重低音喇叭擁有30瓦的持續輸出功率（RMS），並且採用木質音箱，比起塑膠材質來，更能降低共振，有效提昇音質的豐富性與渾厚感。音箱的背後則提供左右兩個衛星喇叭的連接埠、音效控制盒的插孔，以及一個3.5mm立體聲的輸入連接孔。而有如雙塔般風格的衛星喇叭，不但具有每聲道9瓦的持續輸出功率，還具備了側推強音器（LFT）用以戲劇性地擴大音場以及2組高貴的鈦金屬微型單體，並且利用兩組專用的擴大器，個別推動鈦金屬微單體及LFT單體，使其能更精確地呈現出完美的中高頻音域。融合了新的技術與不斷改良，此L3500的衛星喇叭更被雕塑成精巧的體積，每個衛星喇叭的正面寬度只有4.6公分，放在螢幕旁邊，不僅好看，還可大幅節省桌面擺設空間。不過在頻率響應部份，L3500並未個別標示出重低音喇叭與衛星喇叭的響應值，從說明書上只知道L3500整組喇叭系統的頻率響應為30Hz至20kHz，訊噪比為80dB，當然以這樣的規格來看，已經很能完整地表現出高、中、低頻之間的輸出效能了。



重低音音箱的背後提供左右兩個衛星喇叭的連接埠、音效控制盒的插孔，以及一個3.5mm立體聲的輸入連接孔

L3500有著考慮良週到的設計，如果各位比較過其他的三件式喇叭就知道，一般的三件式喇叭，舉凡音量的旋鈕或是控制開關，都是設計在重低音喇叭上面居多，但重低音喇叭我們通常都會擺在地上，如此一來，就造成了操作很不方便，時常要彎腰去操作。但L3500則去掉了這點的不方便性，它將所有的控制按鈕都集中在一個





音效控制盒上面，而這個音效控制盒有一條線可以連接到重低音喇叭，這樣我們就可以輕鬆地將控制盒放在桌上，無論是要調整音量或是開啟喇叭的電源，就很方便了。

不過，各位若是以為這個音訊控制盒只有這麼一丁點的功能，那就大錯特錯了。事實上，這個音訊盒上面除了有電源開關／音量／低音控制與耳機插孔之外，還提供了一個3.5mm的立體聲輸入插孔，而這個輸入插孔與重低音喇叭後面所提供的輸入插孔是各自獨立的，換句話說，各位就有2組的聲音輸入插孔可供使用，實在是相當地方便。另外在音訊控制盒上面還有一組專為可攜式音樂播放機所設置的USB型式插座，名為「M-PORT」。M-PORT為CREATIVE新一代喇叭系統的特色，可以直接連接至您所購買的音樂播放機如Creative NOMAD MuVo NX等，並支援直接播放，完全不用任何連接線。簡言之，L3500兼具音質與外型的全新設計，將為各位提供一個真實的聆聽體驗。



衛星喇叭造型高貴大方，每個喇叭都具備?組鈦金屬微型單體與1個側推強音器（LFT），且正面寬度只有4.6公分，不會佔據桌面太多空間



這就是衛星喇叭上的側推強音器（LFT），它的作用是填補衛星喇叭音箱側面音場較弱的區域，以及提高男聲、大提琴以及鼓等中低音的細節表現。



L3500的電源供應是要使用變壓器，特別拍攝出變壓器的原因是它出奇的重，可能超過0.5公斤，但也正因為如此，才能提供穩定的電流，減少雜訊的輸出

音訊控制器整合電源開關／音量／低音控制，搭配具有線性輸入／耳機輸出以及業界獨一無二的M-PORT，可支援相容的MP3音樂播放機



M-PORT為一組可攜式音樂播放機專用插座，可以連接您所購買的音樂播放機如CREATIVE NOMAD MuVo NX等，直接進行播放。

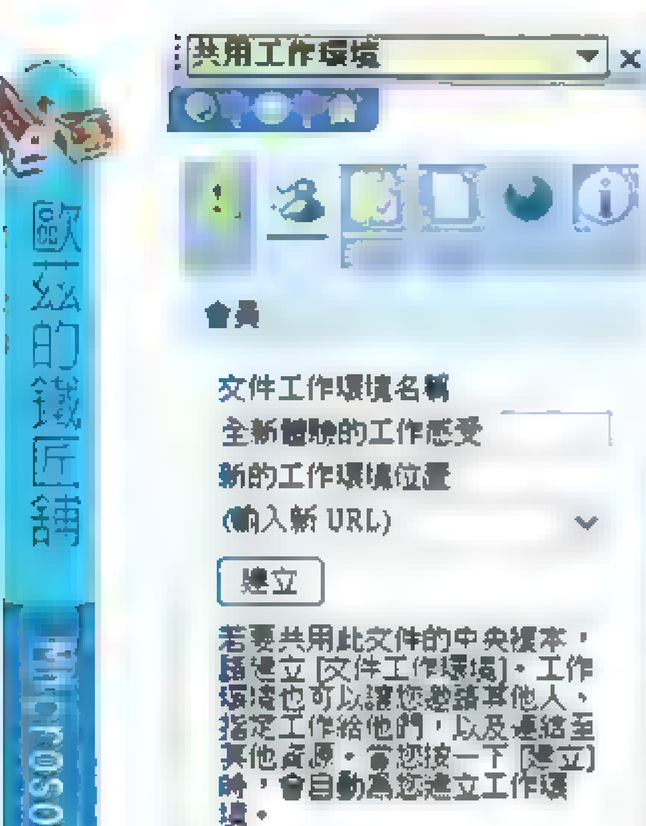
全新體驗的工作感受

作者／米羅

Microsoft Office System Part I

微軟的辦公室套裝軟體Office系列，一直以來深受個人使用者與企業的信賴，在微軟正式發表新一代的伺服器作業系統Windows Server 2003後，全新的Office也緊鑼密鼓的進行最終測試，為正式發表做最後的準備(預定今年底)。全新的Office以Server 2003為基礎，突破以往單機為主的應用，強調個人、資料與商業程序的連結，提供個人與企業最佳的生產效率提升方案，微軟也正式以Microsoft Office System來為這劃時代的新產品命名。

Microsoft® Office™



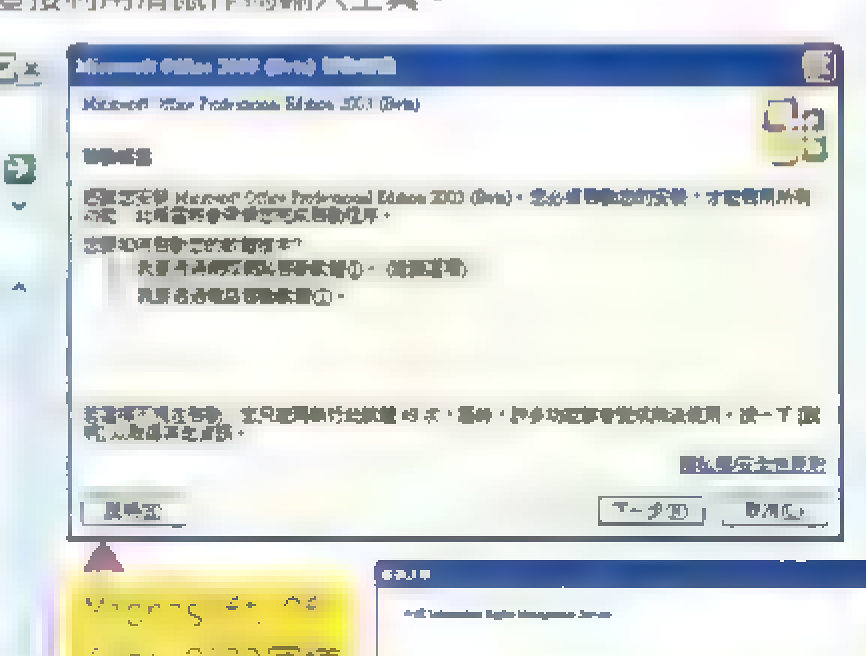
Microsoft Office System整合前端文件編輯工具、後端工作協調與應用伺服器、即時通訊軟體形成的共用工作環境窗格，讓團體工作的協調更加有效率

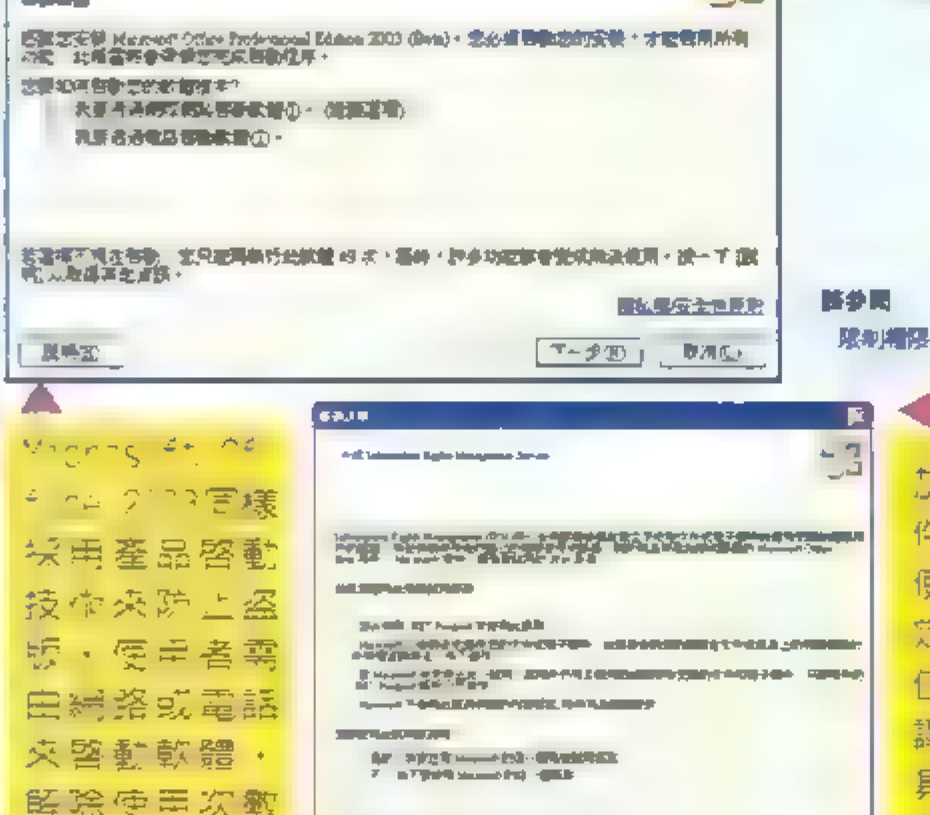
龐大的整合系統

全新的Microsoft Office System除了Microsoft Office 2003(包含Word、Excel、Access、PowerPoint、Outlook、Picture Library)外，還加入協助團隊專案開發的Microsoft Windows Share Point Services 2.0、Share Point Portal Server 2.0、網站建立與管理工具FrontPage 2003、記事工具One Note 2003、現場資料搜集工具Info Path 2003、繪圖與製圖工具Vision 2003、專案管理工具Project與商業網路行銷工具Publisher 2003，完整Office System的架構相當的龐大，但使用者可以依照企業或個人的不同需求來建構系統。

Microsoft Office 2003的革命性發展

Office 2003相信讀者們並不會陌生。新版本以Office XP為基礎，在現有的功能與基礎上做加強與修正，並且提供更完善的網路服務。Office 2003在安全性有重大的進步以符合多人工作的需求，藉由全新的Windows Rights Management與Information Right Management Server技術，使用者可以為編輯的文件加入不同等級的保護，提供限制修改、複製、開啟、列印等多樣的權限設定，並結合數位憑證讓安全性更加全面。當然XML的整合是Office 2003最為重大的突破。藉由XML提供的跨平台、資料結構化與為資料定義的特性，讓Office 2003有了全然不同的面貌。編輯的檔案可以在不同的系統與軟體中檢視編輯，資料的運用更具彈性，相同的資料可以不斷的在不同的應用程式中被重複使用。在平版電腦推出時搭配應用的數位墨水技術，微軟也一併整合其中。使用者如果沒有手寫板等工具，還可以直接利用滑鼠作為輸入工具。





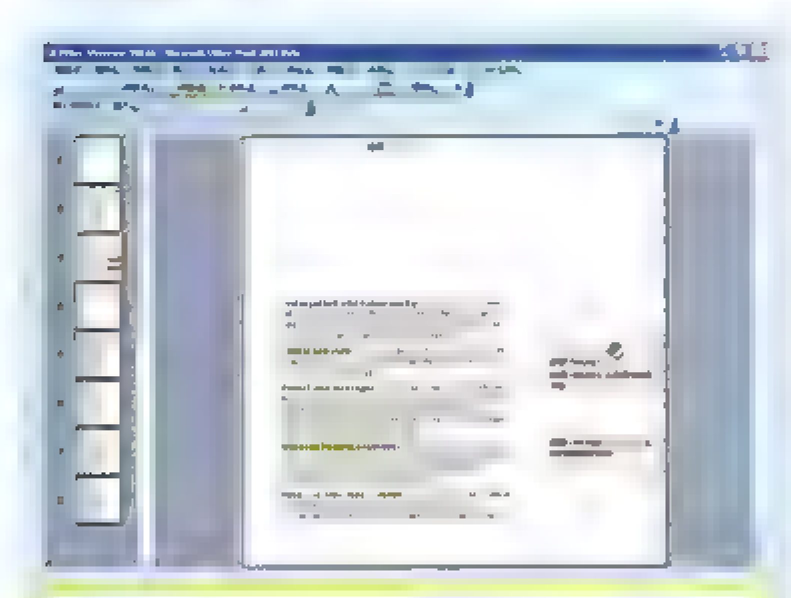
Microsoft Office中整合更完善的網路服務(Web Services)，如研究工作窗格，整合龐大的網路資料庫，讓使用者可以輕易搜尋需要的資料

Microsoft Office 2003已採用產品啟動技術來防止盜版，使用者需由網路或電話來啟動軟體，解除使用次數限制

加強的保護文件提供彈性的使用限制設定，並結合數位憑證技術，讓編輯的文件具有全方位的安全性

Word 2003

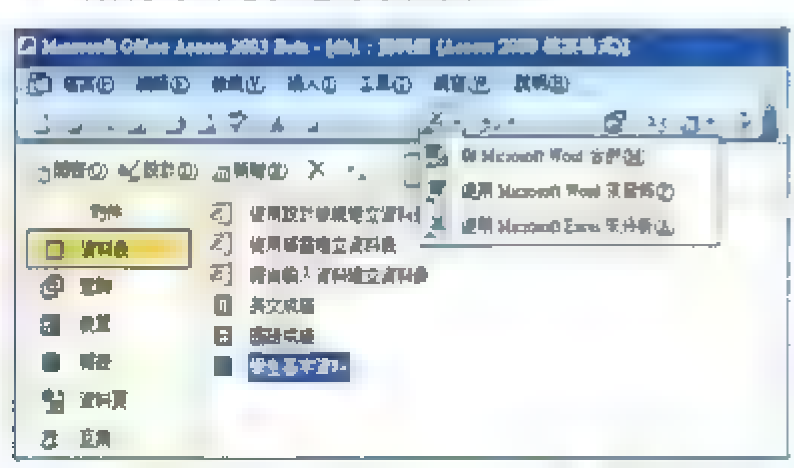
在使用率最高的Word中新增閱讀模式，與Adobe Reader相類似的介面，並且提供便利的註解工具，使用者可以利用文字或語音的方式在文件中加入標示或附註。藉由XML的支援，使用者除了可以開啟或輸出XML檔案，還支援XML結構讓使用者可以製作智慧文件。讓一些格式化的文件(如客戶回函、訂單...)可以更快速的建立，大大減少公式化文件的製作時間。

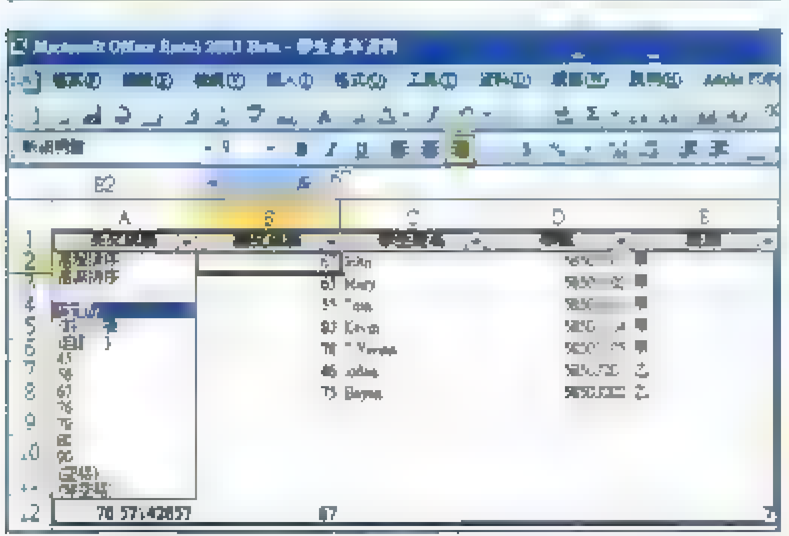


Word中新增的閱讀模式相當便利，並且提供強大的註解功能，讓閱讀電子檔也是種享受。

Access 2003

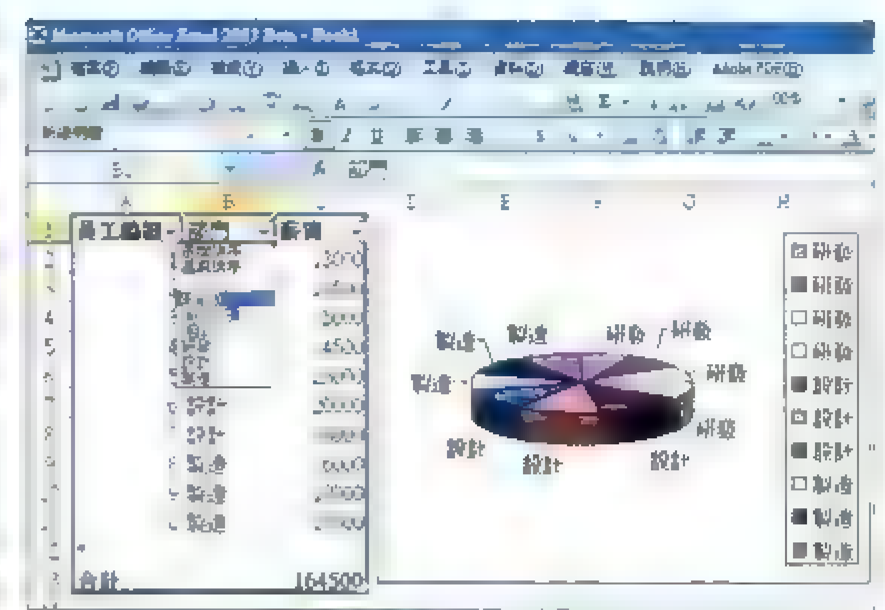
資料庫建立應用工具Access在新版本中加強最重要的安全性與備份功能。權限的設定、群組管理、資料庫加解密等功能都相當完備。更重要的是在XML的輸出功能中，Access 2003提供相當完整的支援，匯出的資料可以連結Word與Excel，使資料能夠更有效的利用。與Excel相同，在錯誤檢查方面Access也同樣更佳的完善。另外新版本中還新增分析功能，可以針對資料表與執行效能進行分析，讓使用者可以隨時掌握資料庫。





Excel 2003

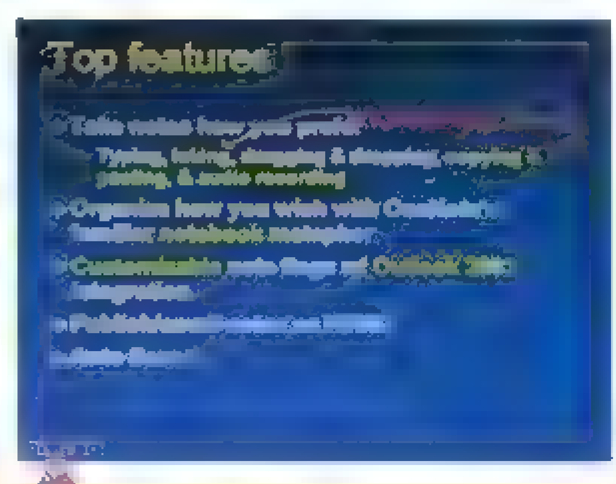
試算表Excel有XML的支援後功能更佳完善，使用者可以藉由XML直接連結Access資料庫中的資料。全新的清單功能讓使用者可以動態的分析檢視資料，可以彈性的加入篩選條件，剔除不需要的資料，讓資料按照使用者的需求，動態的調整相關圖表與統計數值。新版本中Excel還加強錯誤檢查的功能，可以更有效的防止錯誤產生，以確保計算結果的正確性。



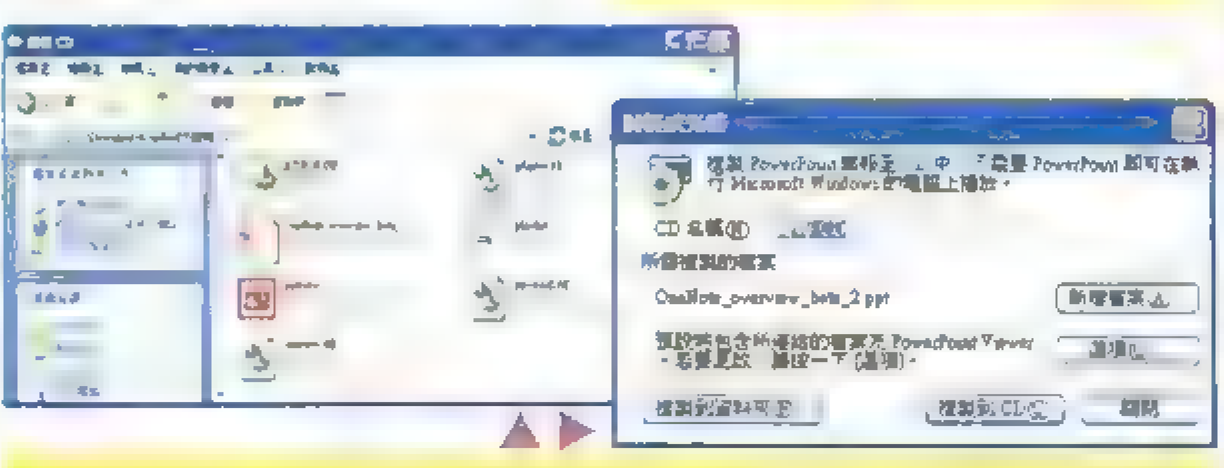
Excel新增的清單功能讓使用者可以在不需重新建立資料下，利用彈性的方式分析資料。

PowerPoint 2003

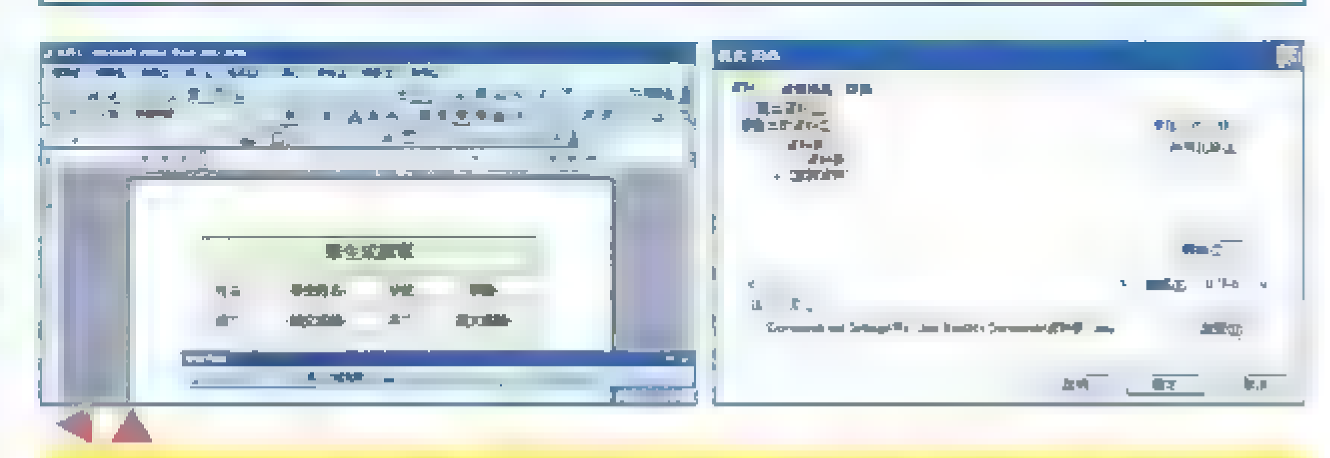
在簡報製作軟體PowerPoint，允許使用者加入更多的多媒體元素，不論是音效、影片的播放都更加的完善。提供的投影片播放，結合數位墨水技術，讓使用者在做簡報時，更加的生動並且更容易將重點表達出來。以往必須安裝PowerPoint才可以播放投影片檔案，在新版本中有了改變，使用者可以將製作完成的投影片封裝成光碟攜帶或輸出為單一資料夾，只需直接點選封裝的檔案就能直接播放投影片，便利性與實用性加分不少。



新的投影片播放介面結合數位墨水技術，簡報時可以適時的標示重點或利用文字加以補充

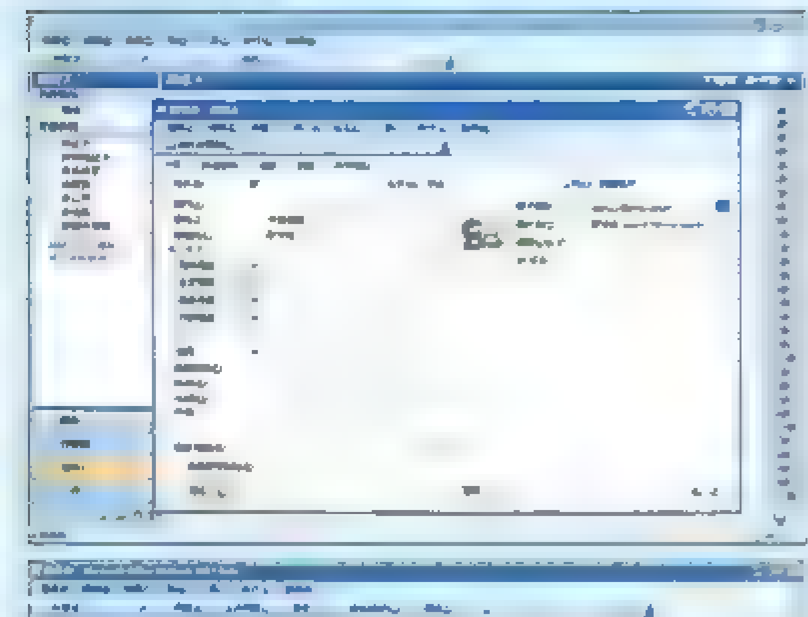


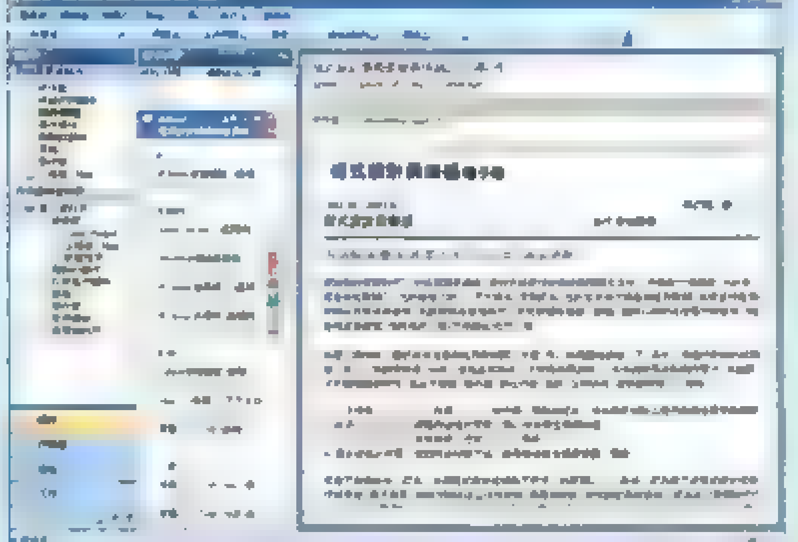
簡報CD製作功能的誕生讓使用者進行簡報時，不需擔心電腦是否安裝PowerPoint，只需要直接開啟檔案即可播放



Access在整合XML，除可以直接將表單輸出為XML外，還可以直接結合Word，將資料加入文件中或利用Excel進行資料分析與統計

Outlook 2003



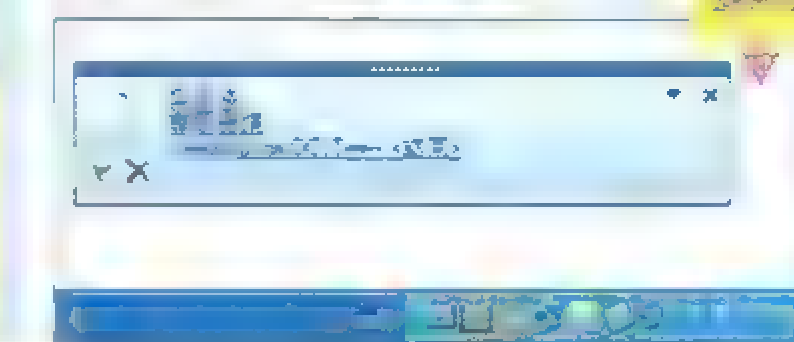


Outlook 在全新的架構下被賦予連結使用者的使命，介面大幅度的修改，讓使用者可以快速的消化龐大的訊息，並且在進行團隊工作時，聯繫與分配更為便利

微軟將 Outlook 定位為個人資訊管理與通訊軟體，在全新的 Office System 架構下，Outlook 還兼具協調多人工作與通訊管理的功能。為了更有效率的管理逐漸龐大的數位資訊，Outlook 採用全新的電子郵件檢視介面，使用者可以更便利的閱讀電子郵件。新的管理功能－快速標籤，可以讓使用者依照不同的情況為電子郵件加上標籤，避免使用者遺漏重要的電子郵件。當然更重要的對於惱人的垃圾郵件與安全性方面，Outlook 提供郵件篩選工具來阻擋垃圾郵件，在開啟電子郵件時也會將連結到外部的資訊給阻擋不顯示，對於附加檔案使用者也可以自行決定下載與否。在多人工作協調方面，大部分需搭配相關的伺服器服務軟體，但對於個人應用方面 Outlook 結合即時通訊軟體，使用者可以直接在 Outlook 中顯示聯絡人狀態並隨時開啟交談功能。



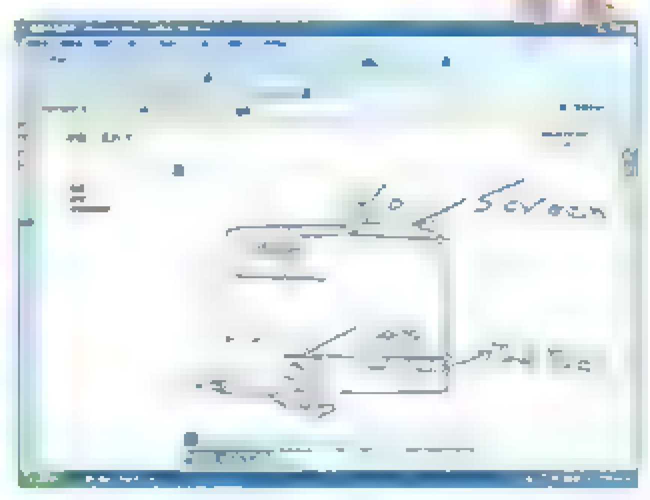
新版本 [illegible]，可實驗系統，收到新郵件時會自動通知，能直接 [illegible] 加上標籤，標籤功能讓使用者為不同郵件加上不同標籤，避免使用者遺漏重要郵件

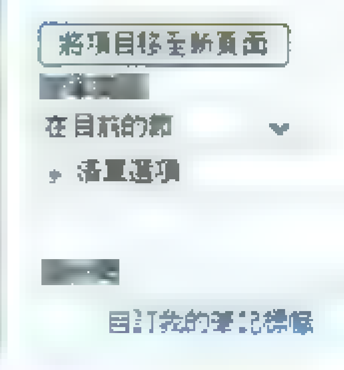


數位記事本 One Note 2003

One Note 相信讀者們相當陌生，當初 One Note 的發表是隨著平版電腦的推出，依照特性所設計的記事軟體，新版本的 One Note 將不再專屬於平版電腦。在微軟的規劃中，One Note 是前端的資料蒐集軟體，使用者利用 One Note 將會議的重點、想法、概念，利用 One Note 以各種型式將資訊記錄起來，再利用 Office 2003 提供的工具將這些資訊整理彙整成正式文件。在記錄資訊的方式上，One Note 相當具有彈性，使用者可以利用聲音、圖片、數位墨水繪製的草圖、文字等方式記錄資訊。當然對於記錄的資料 One Note 還提供相當便利的管理工具，使用者可以建立不同的記事本，分類管理紀錄資訊，還提供筆記摘要、提示重點標籤等功能來協助使用者管理繁雜的資訊，當然搜尋功能也是 One Note 不可缺少的部分。

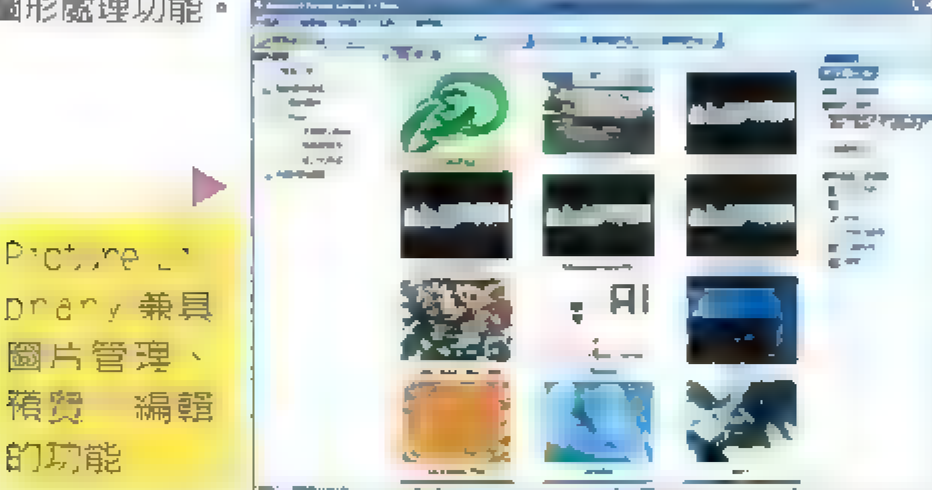
[illegible] 讀者 [illegible] 以數位方式 [illegible] 記錄下來，擁有強大的管理 [illegible] 功能，讓 [illegible] 成為 [illegible] 的工具





Picture Library

Picture Library 是圖片管理的小工具，讓使用者可以用來管理電腦中的照片，除了可以檢視圖片外，Picture Library 還提供壓縮圖片、翻轉、消紅眼、亮度、與色彩調整等簡單的圖形處理功能。



Picture Library 兼具圖片管理、瀏覽 [illegible] 編輯的功能

搶鮮體驗

由於 Microsoft Office System 整體架構相當龐大，當中包含針對個人用戶開發的應用軟體與針對企業用戶的部分，本期首先選定與個人應用較為相關的幾個部分進行介紹。目前微軟公開進行 Office System Beta2 的測試，讀者可以至微軟網站購買測試軟體包，其中包含試用期至 11 月 30 日的多國語言 Office System 測試版與 360 天的 Windows Server 2003 與 Exchange 2003 試用版。

人因科技

作者／李展吉

「嘀聲」立體聲耳機麥克風組

現在玩遊戲的人可真是幸福多了，為了讓玩家體驗更真實的感受，目前市面上不但有各類型的震動式搖桿、方向盤可以選擇，甚至還有震動式的滑鼠出現。現在人因科技更推出了一款型號ET-E270的震動式立體聲耳機麥克風組，名曰「嘀聲」　它最大的特點，就是耳機會隨著聲音的重低音聲波而震動，這樣一來，不僅可以讓我們在聽音樂的同時，感受到另一種新奇的感覺，用於遊戲之中，更可體會有如真實戰火下，耳朵所傳來的隆隆震動，光是這一點，想必就有很多玩家期待了吧，除此之外，它還有那些特點呢，底下就來看看吧！



配戴舒適，音質效果佳

相信大家都有經驗，那就是耳機戴久了，耳朵會感到不舒適，當然這是無法避免的問題，不過還是可以儘量地來改善。在這方面，ET E270在耳罩部份，使用的是高透氣柔軟材質，然後再配合活動式的伸縮調節掛軸，讓使用者在配戴的時候，可以依照自己的頭型來調整，不過這都是一般耳罩式耳機該有的設計，所以即使產品強調，也算不上是什麼優點，在此就不多說了。反倒是ET E270的耳機線長度有250公分，又有音量線控器，算是不錯，特別是想躺在床上聽音樂，又與要連接的音響裝置有一段距離時，此時耳機線的長度與線控器的有無，就很重要了。

ET-E270使用頭戴式耳罩設計，內建超感度低音震動器

當然，一個耳機好不好，最要緊的地方就是在於音質了，若是音質不好，即使有再多再好的功能，相信也沒有多少人願意去買吧！任何耳機在放音時，除了從空間拉近了之間的音源外，耳機本身左右聲道的信號也肯定會在瞬間分別傳遞到聽音或遊戲玩家們的左右耳，因此不會再出現交叉重疊的音頻信號，從而大大加強了音樂及遊戲的立體聲效果。實際試聽的結果，個人覺得ET E270不差，可以不錯地表現出各種樂音，我想這應該是歸功於耳機是使用特製的40mm大型發聲器單體，又有寬廣的頻率範圍（20Hz～20KHz）吧！再加上ET-E270是採用包覆式耳罩的設計，所以聽的時候，還能感覺到聲音更為清晰集中，同時也最大限度地阻絕了周圍環境噪音的影響。

內建低音震動器，享受轟耳快感



皮泡造型線控器，有音量及震動調節開關，各位可依自己喜愛來調整。

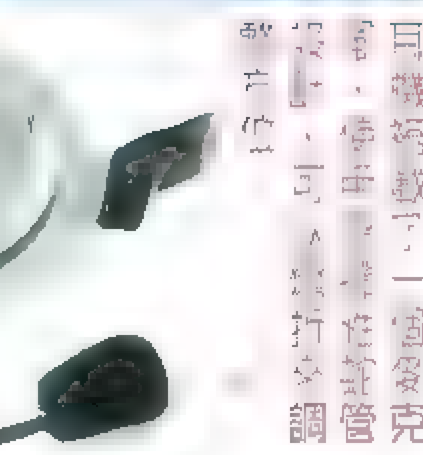
提到震動的部份，還記得前面跟各位提到的嗎？ET-E270主要是因著重低音來震動的，而它的重低音部份則是鎖入在前述頻率範圍內的20Hz～100Hz之間，也就是說在這個低頻範圍間所發出的聲音，才會啟動耳機內建的低音震動器，讓耳機產生震動。ET-E270的耳機震動強弱是可以控制的，這個震動開關位於耳機的線控器上，有最大震動（MAX）、普通震動（NORM）與關閉震動（OFF）三種選擇。換句話說，若是各位想大肆體會一下震動的感覺，可以刻意去找一些重低音十足的音樂來聽或是遊戲來玩，然後再將震動強度開到最大，那樣保證絕對可以讓您的耳朵震動到受不了。記得的是，使用震動功能前，必須提供震動器電源，ET E270配件中有USB供電線與電池盒，若各位在電腦上使用時，可以利用USB供電線直接由USB埠提供震動器電源；若是使用在CD播放機、音響等沒有USB接孔的裝置時，則可以使用電池盒，利用兩顆四號AAA電池供電。



配件中的電池盒及USB供電線，主要是用來提供耳機震動器所需的電源

配有高感度麥克風，語音通訊最佳拍檔

ET E270除了有不錯的音質表現外，還有一個理想之處就是它上面直接配有一個麥克風，這樣一來，這組耳機麥克風就是您多媒體語音通訊的最佳拍檔了，像是PC to PC網路電話、PC to Phone長途電話、視訊會議等等，各位都可以利用此麥克風，邊聽邊做紙上記錄或利用更多寶貴的時間處理事情。運用在各種語音學習軟體上更是方便，舉例來說，當各位想要學習語言時，只要戴上耳機就能聽、說、讀、寫一次完成，徹底擺脫以往耳機與麥克風分開使用的不便，而ET-E270的麥克風也採高彈性蛇管造型設計，可以適度調整最佳使用方位及角度，讓麥克風維持最佳收音距離。



耳機搭載了一個麥克風，使用彈性蛇管設計，可以彎折調整方位

繪圖卡 主流市場新貴

技嘉科技GV-R9200SE系列繪圖卡

GIGABYTE

GV-R9200SE 系列採用ATI RADEON 9200SE 繪圖晶片，強調在繪圖應用軟體與遊戲軟體的3D效能。首先它支援4條繪圖管線，與AGP8X匯流排，使其頻寬加大雙倍，效能比同等級的產品更具優勢。同時可搭配64MB或是128MB DDR記憶體，並支援ATI晶片獨特新版的SMARTSHADER技術，



細微的處理光影效果。而SMOOTHVISION則提高影像銳利度與清晰度，但絲毫不影響整體影像流暢度。除此之外，透過FULLSTREAM的串流影像強化技術，即便是上網流覽網頁或網路遊戲都不會為CPU帶來額外的負擔。

全面支援"Microsoft DirectX 9.0軟體相容及硬體支援DirectX 8.1"的特色，著實帶給使用者極大的吸引力！它包含了AGP 8X提供每秒傳送2.1G的AGP頻寬，200MHz的核心時脈和標準333MHz（最高400MHz）的記憶體時脈，同時配備標準有VGA和電視輸出兩種接頭，而顯示記憶體具有64MB DDR和128MB DDR兩種選擇，且支援獨特的SMOOTHVISION、FULLSTREAM、SMARTSHADER和HYDRAVISION技術。SMOOTHVISION技術可在不犧牲畫面顯示速度情況下提供高清晰度的紋理，FULLSTREAM技術可以在不增加CPU負擔的情況下提供更平滑、更高品質的網路串流，而SMARTSHADER技術則是另一種可程式化的頂點與像素處理器，最後的HYDRAVISION技術，則提供了雙螢幕顯示技術；突顯了這顆晶片絕佳特色。

技嘉科技針對繪圖卡主流市場而設計的GV-R9200SE系列開發出二種不同規格：GV-R92S128T與GV-R92S64T。其中GV-R92S128T支援128MB DDR記憶體；GV-R92S64T則支援64MB DDR記憶體；消費者可視其需求來採購。隨卡附送最熱門的遊戲軟體完整版『萬神莫敵』（Will Rock）和最新PowerDVD 5.0完整版，回饋給熱愛技嘉科技繪圖卡的消費者。

聲霸卡 Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro

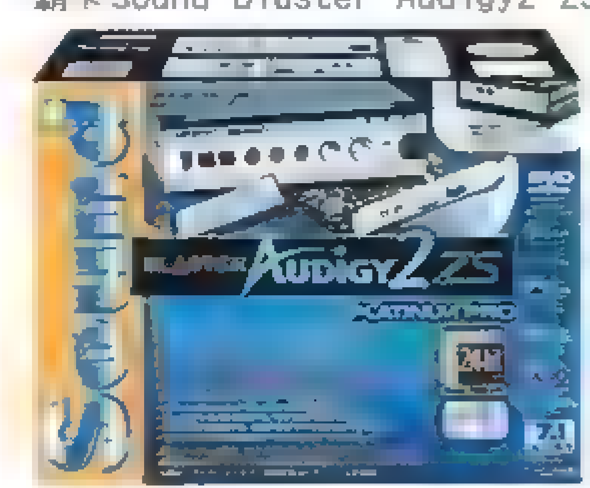
CREATIVE

具備八聲道，108dB SNR之高訊噪比

高標24-bit ADVANCED HD遊戲方案，具備八聲道，108dB之訊噪比可提供驚人的音效品質以及具備搖控接收功能的外接式I/O模組

聲霸卡Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro是目前唯一讓個人電腦提供Advanced Resolution 24-bit DVD-Audio並讓每一聲道具備108dB高訊噪比播放能力的音效卡產品。透過獨家的Creative THX設定控制台更讓電腦擁有更接近劇院級的環繞聲品質，尤其適用於DTS ES、Dolby Digital EX影視以及更多的3D遊戲。

聲霸卡Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro讓個人電腦擁有更完整的音效連接能力。其特色在於具備5組立體聲輸入/6組立體聲輸出、外接式I/O模組、整合兩組高速1394 FireWireR連接埠以及業界最優異的24-bit ADVANCED HD音效，聲霸卡Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro同時支援低延遲ASIO 2.0多軌錄音能力，其錄音品質更高達同時6聲道24-bit/96kHz。聲霸卡Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum Pro絕對是欲建構錄音室的使用者所需求的專業配備！



產品特點：

- [illegible] 24-bit 96kHz 直接錄製 擁有24-bit ADVANCED HD效能
- 支援DTS-ES多聲道
- 獨家Audigy2外接式I/O模組及紅外線遙控器方便連接及操作
- [illegible]Audigy2音效引擎，可發揮最佳音效的無限潛能
- 多樣化的連接方式及多樣化的工具軟體，為網際網路娛樂的真正詮釋者
- 支援EAX ADVANCED HD遊戲 [illegible]



啓亨 SHOW CASE II 實用版

享受無與倫比的精采畫面



SHOW CASE II

啓亨第二代電視盒 SHOW CASE II 實用版，除了可以讓你的電腦螢幕看電視外，更具備超優的 Y.Cb.Cr.色差輸入端子，讓您的 PS2 及 XBOX 經由色差訊號線直接接到啓亨 SHOW CASE II 色差輸入端，直接在電腦螢幕玩起高畫質的遊戲，此外，您心愛的 DVD 影片也可經由 DVD 色差輸出至啓亨 SHOW CASE II，享受無與倫比的精采畫面。

SHOW CASE II，安裝容易，只要將電腦螢幕接上電視盒，就變成了電視，不用開關電腦主機，節省空間又方便，無須拆卸電腦機殼，無軟體及驅動程式要求，更無電腦相容問題，適合任何作業系統。啓亨還提供了34鍵全功能遙控器，方便您在任何地點操控選台。

啓亨第二代電視盒採用高度整合的單晶片 CPU，特有的非交錯漸進數位輸出技術，讓您的電腦螢幕立即成為倍頻掃描的高畫質的電視。數位梳型濾波器能自動濾除偏移色彩與雜訊，增強色彩顯示效果。內建 SONY 雙語解碼及立體聲功能，讓您隨時切換不同語言，看電視也能輕鬆增加外語能力！具有中文化 OSD 操作介面，方便調整設定選項。更有預約定時功能，依據您事先設定的時間，自動播放或結束電視節目畫面。181 電視全頻道自動掃描及記憶，自動偵測信號系統格式，多種信號輸入(TV Tuner、Video、S-Video、Y.Cb Cr)端子，並可輸出 VGA、Y.Pb.Pr.倍頻掃描訊號，支援 LCD、CRT、投影機，電漿電視及 HDTV 高畫質電視，提供絕佳相容性

青雲 PX865PE Lite Pro 主機板

青雲科技
www.albatron.com.tw

效能上看 FSB1000+/DDR400+

在英特爾強力推展 FSB800 處理器及市場普遍看好 DDR400 記憶體的因素下，P4 平台金字塔頂端的高階市場已全面由 Intel 865 系列主機板接手，而其優異的配備也逐漸向下吸引價格導向的主流市場玩家。針對此一趨勢，青雲科技不僅率先推出 PX865PEL-800 主機板，成功以高規格搭配優勢價格，切入以 i845 晶片組為主體的 P4 主流市場。近期更乘勝追擊，升級推出搭載最新 Intel 848P 晶片組的超效能主機板 PX865PE Lite Pro。預料青雲 PX865PE Lite Pro 主機板將以優勢價格配合 FSB1000+、DDR400+、AGP 8X、Serial ATA 等四大高階規格，成功取代以 i845 晶片組為主體的 P4 主流市場



青雲 PX865PE Lite Pro 主機板擁有新世代高速傳輸規格等四大特點，能大幅提升電腦系統的整體效能，讓預算有限卻又不想屈就於 i845 晶片組舊規格的玩家，提供了另一個絕佳的選擇。這四大效能提升包含了（一）FSB 1000+ MHz：擁有每秒 8 GB 的 FSB 傳輸速度，與 i845 晶片組的 FSB533 相比，效能提升 46.7%，並支援 Intel 最新的「超執行緒技術」(Hyper-Threading Technology)，可支援模擬兩顆 CPU 運作，系統效能大幅升級。（二）DDR 400+ MHz：可支援目前業界最新標準的 DDR400 以上記憶體，較 i845 晶片組的 DDR333 在效能上，每秒增加 500 MB 的資料傳輸。（三）Serial ATA：可支援每秒 150 MB 高速資料傳輸，比 i845 晶片組的 Ultra ATA/100 匯流排要快 50%，大幅增加使用者在系統升級規劃的彈性。（四）AGP 8X：支援最新高頻寬的八倍速繪圖卡傳輸介面，與 i845 晶片組的 AGP 4X 相比，效能整整提升了一倍，達到每秒 2.1GB 的傳輸速度，可徹底發揮新世代高階繪圖卡流暢的 3D 影像傳輸。

除了上述的高效能架構外，PX865PE Lite Pro 內建了六聲道音效，讓使用者無論是玩遊戲、聽音樂或是看 DVD 電影，都能輕鬆享受高品質的立體環繞音效，此外，內建全球品質第一的 3Com 網路晶片，可提供最穩定的高品質網路連線功能；同時提供六組 USB 2.0 連接埠，可支援高達 480 Mbps 的高速資料傳輸介面，並可隨插即用，方便系統連接數位相機、印表機、掃描器等電腦週邊設備。結合上述眾多優異的特性，相信這款針對新世代主流市場所量身訂做出來的 PX865PE Lite Pro 主機板，將能滿足所有預算有限又渴望擁有高階規格的主流市場玩家們。

功夫拳脚硬碰硬!!

打遍黑道無敵手!

最暢銷的漫畫熱血硬派　最硬底子的動作角色扮演!!

黃玉郎原著改編



龍虎門

黃玉郎動作功夫鉅作　暢銷漫畫經典出招！！

熱血!!

香港漫畫天王 黃玉郎 先生無可取代的漫畫鉅著改編，收錄龍虎門力戰白蓮教、羅剎教等最精采的百回劇情，龍虎三皇、四小將、劍魔 等群英再現，豐富的劇情、任務盡燃你的熱血回憶！

由香港到日本東京的羅剎教總壇、唐人街、金剛寺及韓國白蓮教總壇、日堡、月堡、邪拳道場，原著經典場景、戰役完全重現，東方無敵、火雲邪神、陳啟震等令你咬牙切齒的黑道梟雄等你挑戰！

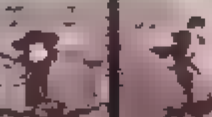
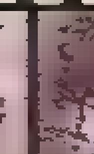
動作!!

任你選擇雙石黑龍的十字追魂棍、講王小虎的降龍十八腿，即時戰鬥、精采動作重現金鐘罩、九陽神功．等龍虎群英成名絕技，打擊犯罪爽快淋漓！

回氣快的易筋經、反震力強的金鐘罩，變化萬千的降魔、天殘、陰世神腿，組合修練龍虎英雄的獨門絕招，自由分配升級點數強化角色屬性，靈活運用，巧妙發揮招式的獨特戰鬥威力！








單行本 2 THE LORD OF
PAMA COMIC STUDIO


ALLDAMNED
8月份預定
敬請密切期待
單行本1熱賣中



[國際中文版]
奇蹟餐廳
RESTAURANT EMPIRE
▲廚藝競賽可以提高餐廳的曝光率，同時增進聲望！
▲食物升降機可將做好的料理快速送給二樓顧客享用
▲和食材供應商長期合作可
▲新鮮的帝王蟹有實力成為海鮮主題餐廳的主打
金錢帝國作者Trevor Chan
自翻為「勞斯萊斯」級的策略模擬遊戲
製作《金錢帝國》(Capitalism)與《七大王朝》(Seven Kingdoms)等經典策略遊戲系列的首席華裔設計師Trevor Chan，繼《模擬飯店》(Hotel Giant)的成功後，再創全球第一款結合模擬經營與角色扮演的遊戲－奇蹟餐廳，Trevor Chan一向以模擬經營遊戲的細度及廣度聞名，本遊戲將忠實呈現出建造與營運一家餐廳可能面臨的所有挑戰。
結合角色扮演的冒險元素 讓餐廳經營更具意義和挑戰力
快來網站下載編輯工具
自創人物造型及各種元件
"榮獲Alloutgames.com網站2003年最佳評鑑獎，並獲得評比90%高分"
"榮獲GAMESPOT專業遊戲網站玩家票選高分8.7"
"榮獲Gamershell.com網站2003年度最佳遊戲獎"
"榮獲英國銷售第一的PC GAMER電玩雜誌編輯評比80%高分"
"榮獲加拿大銷售第一Cariboo電腦雜誌編輯評比9/10高分"
T-TIME
www ttime com tw
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
ENLIGHT
(C 2003 Enlight Software Ltd All rights reserved Restaurant Empire, the restaurant empire logo and the Enlight logo are trademarks of Enlight Software Ltd. Enlight Interactive is a trademark of Enlight Interactive Inc. All other trademarks are the property of their respective owners



Falcom
T-TIME 光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
VM JAPAN
魔・喚・精・靈・III
VANTAGE MASTER - MYSTIC FAR EAST
規則簡單卻變化無窮的
超華麗續作
主程式與資料片
同捆推出
《魔喚精靈III》是FALCOM繼《英雄傳說》與《永遠的伊蘇》移植到PC平台的成功後，挾帶著日本超高人氣所推出的《魔喚精靈》系列終極華麗續篇。該系列涵蓋戰略及角色扮演、網路對戰等遊戲元素，玩家將扮演「喚魔使」，伴隨著精靈們展開一段斬妖除魔的旅程。戰場規則比前作更簡單明確，玩法卻更加千變萬化，因應不同的地形與天候召喚精靈，巧妙的攻防進退及法術搭配，都是身處戰場的致勝關鍵！本次將同捆推出資料片《富嶽幻遊記》，除了追加全新的九大決戰舞台及4種精靈，還有FALCOM數款名作的人氣角色化身為喚魔使與你一起冒險！
▲可愛的乾燥河豚幻燈器專門召喚毒河豚王
▲「天使滿人間」不急看起來華麗炫目，還有全體治療的超級功效喔！
▲眼尖的你有沒有發現什麼？
▲配合屬性相剋與日夜氣候變化，看準時機克敵致勝。



紅髮少年與藍龍的邂逅....
炎夏中閃耀的冒險即將展開...
賀！ 蒼龍少年榮獲 92 年國際級數位內容雛形獎
蒼龍少年超級限量精裝版 巴哈姆特網站 蒼龍官網 熱力販售中！
詳情請洽 http://www.gamer.com.tw 巴哈姆特 巴哈商城
http://yg.uczone.com.tw 蒼龍少年官方網站
9月20日 隆重上市
YOUNG GATT
蒼龍少年
■狂賀！■
蒼龍少年已於五月獲得美國微軟直接授權開發Xbox TV平台
蒼龍少年登上巴哈姆特PC角色扮演類期待排行榜第二名
蒼龍少年登上電遊人數位娛樂誌五、六月號期待排行榜第三名
■軟體世界八月號獨家附贈官方體驗版V0.1版■
■首批平裝版(NT680)加贈：
小藍龍公仔
蒼龍音樂原聲帶
■首批限量版(NT888)加贈：
小藍龍布偶
珍藏小海報一套（六枚入）
小藍龍公仔
蒼龍音樂原聲帶
遊戲龍科技股份有限公司GameDargon Technology Co.,LTD 地址:台北縣新店市民權路98號10樓 TEL:(02)2218-1132
製作發行 遊戲龍-遊戲巫師小組 http://www.uczone.com.tw
Game Dragon


天使之谷
Angelic Vale